

**PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* DENGAN STRATEGI 3M  
BERBANTUAN MEDIA *JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN  
FANTASI DI SMK NEGERI 3 KLATEN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan



Oleh:  
Aminatun  
NIM. 10513241005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

**PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* DENGAN STRATEGI 3M  
BERBANTUAN MEDIA *JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN  
FANTASI DI SMK NEGERI 3 KLATEN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan



Oleh:  
Aminatun  
NIM. 10513241005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

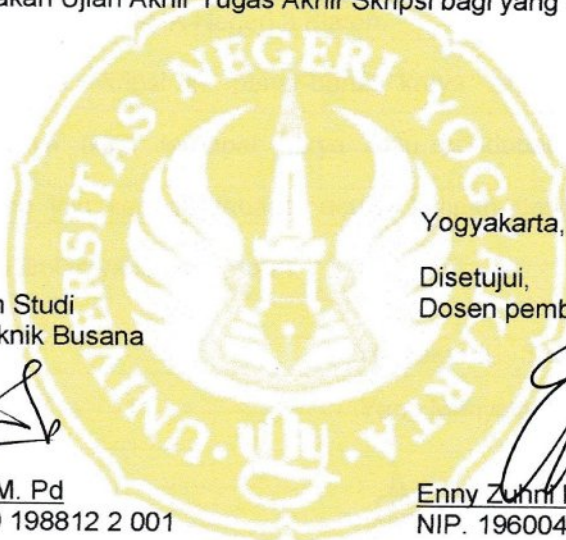
## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* DENGAN STRATEGI 3M  
BERBANTUAN MEDIA *JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN  
FANTASI DI SMK NEGERI 3 KLATEN**

Disusun Oleh:  
Aminatun  
NIM. 10513241005

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, September 2014

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknik Busana

Kapti Asiatun, M. Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Disetujui,  
Dosen pembimbing

Enny Zuhri Khayati, M. Kes  
NIP. 19600427 198503 2 001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aminatun  
NIM. : 10513241005  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi  
3M Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan  
Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di  
SMK Negeri 3 Klaten.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-banar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, September 2014

Yang Menyatakan,



Aminatun  
NIP. 10513241005



## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### **PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* DENGAN STRATEGI 3M BERBANTUAN MEDIA *JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI DI SMK NEGERI 3 KLATEN**

Disusun Oleh:  
Aminatun  
NIM. 10513241005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 22 september 2014.

#### **Tim Penguji**

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Enny Zuhni Khayati, M. Kes Ketua Penguji/ Pembimbing		15- 10 - 2014
Noor Fitrihana, M. Eng Sekertaris Penguji		15- 10 - 2014
Prapti Karomah, M. Pd Penguji		15- 10 - 2014

Yogyakarta, September 2014  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



**Dr. Moch. Bruri Triyono**  
NIP. 19560216 198603 1 003

### *“Motto”*

*“Dan kepada Tsamud (kami utus) saudara mereka shaleh. Shaleh berkata: “Hai kaumku, sembahlah Allah, sekali-kali tidak ada bagimu Tuhan selain Dia. Dia telah menciptakan kaum dari bumi (tanah) dan menjadikan kamu pemakmurnya, karena itu mohonlah ampunan-Nya, kemudian bertobatlah kepada-Nya, Sesungguhnya Tuhanku Amat dekat (rahmat-Nya) lagi memperkenalkan (doa hamba-Nya).” (QS. Huud : 61)*

*“Jika lautan menjadi tinta dan pepohonan menjadi kalam untuk mencatat ilmu-Nya, maka tidaklah cukup meskipun ditambah dengan tujuh kali banyaknya.” ( HS. Habib Adnan)*

*“Kalau anda menginginkan perubahan kecil dalam hidup, maka ubahlah prilaku anda, tetapi jika anda menginginkan perubahan besar dan mendasar, maka ubahlah pola pikir anda”  
Stephen Covey.*

*“Aku harus selalu mau dan ingin... tetapi berhasil atau tidak hanya Allah SWT. yang menentukan, tetap berusaha dan berdoa”  
“Man Jadda Wajadda” (Penulis)*

*Segera lakukan “Fikir... Dzikir... Karir...” (Penulis)*

## ***PERSEMBAHAN***

*Alhamdulillah, Segala puja-puji hanyalah untuk Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan ridho-Nya. Satu Karya tulis sederhana ku persembahkan kepada semua orang yang menyayangiku dan khususnya untuk orang-orang yang berarti dalam hidupku.*

*Karya Tulis ini ku persembahkan untuk:*

- *Bapak dan ibuku tercinta yang tak lelah menyayangi dan mengasihiku, terima kasih ku ucapkan atas segala yang telah Engkau berikan.*
- *Kakaku (Supinah dan Susanti) serta adikku (Triono Saputra) yang selalu memberikan semangat dan nasehat.*
- *Teman-teman kelas PT. Busana S1 2010, (Wafi, Evi, Tri, Prima, Fitri, Nur, Arum, Rahayu, Erma, Desi, Dewi, Hanifa, Dian, Murni, Dewi, Firmanila, Ika, Wahyu, Dll) terima kasih atas kebersamaan selama 4 tahun ini.*
- *Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang bernurani, cendekia dan mandiri.*

**PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* DENGAN STRATEGI 3M  
BERBANTUAN MEDIA *JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN  
FANTASI DI SMK NEGERI 3 KLATEN**

Disusun Oleh:  
Aminatun  
NIM. 10513241005

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi di SMK N 3 Klaten, 2) peningkatan hasil belajar siswa kelas XII Busana 1 pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi setelah menerapkan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* di SMK N 3 Klaten.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif menggunakan model spiral Kemmis dan Mc. Taggart dengan tahapan sebagai berikut: 1) perencanaan, 2) tindakan & pengamatan, dan serta 3) refleksi. Penelitian dilaksanakan di SMK N 3 Klaten dengan subjek penelitian siswa kelas XII Busana 1 yang berjumlah 28 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dan dokumentasi. Uji validitas instrument menggunakan validitas isi dan konstruk. Kemudian uji reliabilitas dengan atar-rater. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil Penelitian menunjukkan: 1) penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* yang diterapkan sesuai dengan sintak: menyampaikan tujuan dan memotivasi, menyampaikan informasi materi, mengorganisasikan siswa dalam pembelajaran, membimbing siswa dalam proses 3M, evaluasi dan hasil. 2) Peningkatan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi setelah diterapkan metode *copy the master* dengan strategi 3M mengalami peningkatan, dengan dibuktikan pada pra siklus persentase siswa yang tuntas 28% atau 8 siswa, dan persentase yang tidak tuntas 72% atau 20 siswa. Pada siklus I hasil persentase siswa yang tuntas 85% atau 24 siswa. Dan pada siklus II hasil persentase siswa yang tuntas 100% atau 28 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan, bahwa penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dapat meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi pada siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten. Hal ini berarti hipotesis tindakan pada penelitian ini terbukti.

Kata kunci: *Copy The Master*, Strategi 3M, *Jobsheet*, Hasil Belajar, Desain Sulaman Fantasi

**THE APPLICATION OF THE COPY-THE-MASTER METHOD WITH  
THE 3M STRATEGY ASSISTED BY THE JOBSHEET MEDIA TO  
IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN CREATING FANTASY  
EMBROIDERY DESIGNS IN SMK N 3 KLATEN**

By  
Aminatun  
NIM. 10513241005

**ABSTRACT**

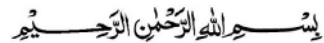
This study aims to investigate: 1) the application of the copy-the-master method with the 3M strategy assisted by the jobsheet media to improve learning outcomes in creating fantasy embroidery designs in SMK N 3 Klaten, and 2) the improvement of learning outcomes of Grade XII student of Fashion Design 1 in the subject of learning of creating fantasy embroidery designs after the application of the copy-the master method with 3M strategy assisted by the jobsheet media in SMK N 3 Klaten.

This was a classroom action research collaborative of using model by Kemmis and Mc. Taggart that consist of: 1) planning, 2) action & observation, and 3) reflection. The research is workable in SMK N 3 Klaten with subject were 28 Grade XII student of Fashion Design 1. The data were collected through an observation, a test, and documentation. The validity test of using content validity and construct validity. And then the reliability test of performant assessment inter-rater using. The data were analyzed by means of the descriptive technique.

The result of study were as follows: 1) the application of the copy-the-master method with the 3M strategy assisted by the jobsheet media was done through the steps of: presenting objectives and giving motivation, presenting information on the materials, organizing the student in learning, guiding the students in the 3M process, conducting evaluation and result. 2) the learning outcomes in creating fantasy embroidery designs after application of the copy-the-master method with the 3M strategy improved. This was indicated by fact that in the pre-action percentage 28% or 8 student attained the minimum mastery criterion (MMC), in cycle I the percentage was 85% or 24 student, and in cycle II it was 100% or 28 student. This research of result that the application of copy-the-master method with the 3M strategy assisted by the jobsheet media can improve the student learning outcomes in the creating fantasy embroidery design of Grade XII student of Fashion Design 1 in SMK N 3 Klaten. This show was action hipotesiss that the research evidenciabile.

**Keywords:** *Copy The Master, 3M Strategy, Jobsheet, Learning Outcomes, Fantasy Embroidery Design*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, hidayah serta karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Staregi 3M Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di Smk Negeri 3 Klaten” Dapat disusun sesuai dengan harapan.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Enny Zuhni Khayati, M. Kes, selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Prapti Karomah M. Pd dan Dra. Zahida Ideawati, selaku Validator Instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/ masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Eny Zuhny Khayati, M. Kes, Noor Fitrihana, M. Eng, dan Prapti Karomah, M. Pd, selaku Ketua Penguji, Sekertaris, dan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Noor Fitrihana, M. Eng dan Kapti Asiatun, M. Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas

selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Proposal TAS ini.

5. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Martini, M. Pd, selaku Kepala SMK N 3 Klaten yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Dra. Sri Wahyuni, selaku guru pembimbing TAS di SMK N 3 Klaten yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para guru dan staf SMK N 3 Klaten yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. dan Tugas Akhir ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, September 2014  
Penulis,

Aminatun  
NIP. 10513241005

## DAFTAR ISI

	Hal.
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR Gambar .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR Tabel .....</b>	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
 <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	 <b>11</b>
A. Deskripsi Teori .....	11
1. Penelitian Tindakan Kelas .....	11
2. Hasil Belajar .....	17
3. Metode Pembelajaran <i>Copy The Master</i> .....	25
4. Media Pembelajaran .....	34
5. Media <i>Jobsheet</i> .....	43
6. Mata Diklat Membuat Hiasan Busana .....	45
7. Sulaman Fantasi .....	67
B. Penelitian Yang Relevan .....	70
C. Kerangka Berfikir .....	72
D. Hipotesis Penelitian .....	75
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	 <b>76</b>
A. Jenis Penelitian .....	76
B. Desain Penelitian .....	78
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	83
D. Subyek dan Obyek Penelitian .....	83
E. Teknik Pengumpulan Data .....	84
F. Instrumen Penelitian .....	85
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	98
H. Teknik Analisis Data .....	94
I. Kriteria Keberhasilan .....	98



<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>100</b>
A. Prosedur Penelitian .....	100
B. Hasil Penelitian .....	107
C. Pembahasan .....	133
 <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	 <b>144</b>
A. Kesimpulan .....	144
B. Implikasi .....	146
C. Saran .....	147
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>149</b>
 <b>LAMPIRAN .....</b>	 <b>153</b>
Lampiran 1. Instrumen Penelitian .....	154
Lampiran 2. Validitas dan Reliabilitas .....	206
Lampiran 3. Analisis Data .....	249
Lampiran 4. Foto Kegiatan Penelitian .....	269
Lampiran 5. Kartu Bimbingan TAS .....	281
Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian .....	284

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Hal.</b>
Gambar 01. Hubungan Tujuan Pengajaran (Instruksional), Pengalaman (Proses) Belajar-Mengajar, dan Hasil Belajar .....	17
Gambar 02. Keseimbangan Simetris Pada Desain Hiasan .....	50
Gambar 03. Keseimbangan Asimetri Pada Desain Hiasan .....	50
Gambar 04. Macam-Macam Garis .....	51
Gambar 05. Bentuk Ragam Hias Naturalis .....	59
Gambar 06. Bentuk Ragam Hias Geometris .....	59
Gambar 07. Bentuk Ragam Hias Dekoratif .....	60
Gambar 08. Bentuk Ragam Hias Stilisasi .....	60
Gambar 09. Bentuk Ragam Hias Pola Serak/ Pola Tabur .....	61
Gambar 10. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Berdiri .....	62
Gambar 11. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Bergantung .....	62
Gambar 12. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Simetris .....	63
Gambar 13. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Berjalan .....	63
Gambar 14. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Memanjat .....	64
Gambar 15. Bentuk Motif Pola Mengisi Bidang Segi Empat .....	64
Gambar 16. Bentuk Ragam Hias Pola Mengisi Bidang Segi .....	64
Gambar 17. Bentuk Ragam Hias Pola Mengisi Bidang Lingkaran .....	65
Gambar 18. Bentuk Ragam Hias Pola Mengisi Bidang Bebas .....	65
Gambar 19. Motif Sulaman Fantasi .....	67
Gambar 20. Tusuk Hias Sulaman Fantasi .....	69
Gambar 21. Kerangka Berfikir .....	74
Gambar 22. Model Spiral Kemmis Dan Taggart .....	77
Gambar 23. Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Penerapan Metode Copy The Master Dengan Strategi 3M Siklus I dan Siklus II .....	120
Gambar 24. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus .....	123
Gambar 25. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus dan Siklus I .....	124
Gambar 26. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II .....	125
Gambar 27. Peningkatan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi pra siklus, siklus I dan siklus II .....	128

## DAFTAR TABEL

	<b>Hal.</b>
Tabel 01. Silabus Mata Diklat Membuat Hiasan Busana .....	46
Tabel 02. Penelitian Yang Relevan .....	71
Tabel 03. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Metode <i>Copy The Master</i> Dengan Strategi 3M .....	85
Tabel 04. Kisi-kisi Tes Unjuk Kerja Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi .....	86
Tabel 05. Kisi – Kisi Instrumen Soal Formatif Pada Materi Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Dengan Metode <i>Copy The Master</i> Dengan Strategi 3M .....	87
Tabel 06. Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran Mencipta desain Motif Sulaman Fantasi .....	95
Tabel 07. Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Penerapan Metode Copy The Master Dengan Strategi 3M Siklus I dan II .....	120
Tabel 08. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Dalam Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi .....	122
Tabel 09. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I Dalam Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi .....	123
Tabel 10. Peningkatan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus dan Siklus I .....	124
Tabel 11. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I Dalam Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi .....	125
Tabel 12. Peningkatan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus, Siklus I Ke Siklus II .....	126

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Era pasar global dewasa ini membutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten. Seseorang yang memiliki kompetensi tinggi akan dapat survive dalam hidupnya dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya. Pengetahuan dan keterampilan dapat diperoleh melalui pendidikan baik formal maupun non formal. Salah satu lembaga pendidikan formal yang dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan peserta didik agar lebih mampu bekerja dalam bidang tertentu. Pada satuan pendidikan menengah kejuruan memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, keribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Diharapkan lulusan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan mampu memiliki kompetensi yang tinggi sesuai bidang keahliannya untuk memenuhi tuntutan tenaga kerja dalam rangka peningkatan produktivitas dan efisiensi sehingga dapat bersaing pada pasar tenaga kerja di era globalisasi.

Berdasarkan lampiran keputusan Direktur Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah nomor: 251/c/kep/mn/2008 tanggal: 22 Agustus 2008 spektrum keahlian pendidikan menengah kejuruan terdiri dari enam bidang studi keahlian. Busana Butik merupakan salah satu program studi pada Bidang Studi Keahlian Seni, Kerajinan dan Pariwisata. Salah satu mata diklat pada program

studi ini yaitu mata diklat Membuat Hiasan Busana (MHB). Mata diklat ini termasuk dalam cakupan mata diklat produktif dan pelajaran kejuruan. Materi mata diklat ini berbentuk teori dan praktek. Membuat Hiasan Busana merupakan salah satu mata pelajaran yang utama yang diberikan di SMK N 3 Klaten program studi Tata Busana. Salah satu tujuan dari mata pelajaran ini adalah agar peserta didik memiliki wawasan dan keterampilan dalam menciptakan hiasan busana yang akan mendukung keahlian dibidangnya. Agar tujuan pembelajaran tercapai terdapat beberapa materi Membuat Hiasan Busana, salah satunya sulaman fantasi. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan ini peranan guru sangat menentukan.

Menurut Wina Sanjaya (2006: 19), peran guru adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam pembelajaran Membuat Hiasan Busana guru harus mampu membangkitkan ide-ide inovatif siswa, terlebih dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.

Proses belajar yang baik tentunya akan berpengaruh pada pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Sasaran utama dari proses pembelajaran yaitu terletak pada proses belajar siswa. Pembelajaran adalah suatu proses atau upaya guru untuk mengorganisir kondisi yang kondusif bagi belajar siswa. Dalam kegiatan belajar siswa dituntut untuk memiliki gagasan yang inovatif dalam pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan ide-ide baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan tidak monoton. Didalam Sekolah Menengah Kejuruan siswa harus mempunyai ide-ide baru untuk menunjang keterampilan sesuai bidang keahliannya. Tanpa ide-ide

yang baru, hasil belajar siswa menjadi monoton dan tidak menarik. Oleh sebab itu, dalam menciptakan ide-ide baru merupakan sesuatu yang penting dalam kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan suatu karya yang bermakna untuk memperkaya pemikiran dalam membuat desain motif sulaman fantasi.

Persoalan ini tentu tidak mudah karena guru harus bisa memilih metode dan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Guru merupakan komponen dalam mengajar yang berinteraksi langsung dengan siswa. Guru mempunyai peranan sangat penting terhadap terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa ketujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah masih banyak guru yang mendesain siswa untuk memilih gambar motif sulaman fantasi tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan ide-ide baru mereka dalam mendesain motif sulaman fantasi.

Tidak adanya proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan dan mendukung munculnya gagasan baru oleh siswa dalam mendipta desain motif sulaman fantasi. Padahal proses ini sangat penting karena ide-ide baru siswa akan muncul pada saat proses belajar, yang dapat menjadi motor dan motivator terhadap pengembangan potensi yang dapat menunjang berkembangnya pendidikan teknologi dan kejuruan, dan otomatis dapat menunjang berkembangnya industri pasar global.

Untuk mendukung pelajaran tidak cukup hanya dengan menggunakan metode yang sesuai, tetapi penggunaan media pembelajaran juga sangat berpengaruh. Karena menurut Arsyad (2011:4), Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media

pembelajaran yang akan digunakan adalah media *jobsheet*. Alasan memilih media *jobsheet* dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi yaitu media *jobsheet* sangat tepat digunakan untuk pembelajaran praktek mudah dipahami, mudah dibaca, dan mudah dikerjakan, maksudnya pekerjaan dapat dikerjakan dengan benar sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang ada didalam *jobsheet*.

Berdasarkan hasil informasi dan wawancara yang diperoleh peneliti pada tanggal 1 Februari 2014 di SMK N 3 Klaten dan berpedoman dengan hasil proses pembelajaran yang tercantum pada silabus dan RPP sekolah, Sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu  $\geq 75$  menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat desain motif sulaman fantasi dikelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten tergolong masih rendah. yaitu masih ada 72% atau 20 siswa belum tuntas KKM, sedangkan target pencapaian hasil belajar siswa yang diinginkan yaitu 90% atau 25 siswa tuntas KKM. Dalam hal ini seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan memilih dan mendesain program atau metode mengajar sehingga bisa diterapkan menjadi sistem pembelajaran yang efektif dan kreatif. Pembelajaran yang efektif dalam mencipta desain motif sulaman fantasi tentunya dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru dalam menciptakan suatu desain motif sulaman fantasi.

Hasil observasi dan wawancara kepada guru dan siswa, ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat proses pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, hasil desain motif sulaman fantasi siswa cenderung monoton dari tahun ketahun karena hanya menggunakan desain gambar yang

sudah ada yang diberikan oleh guru, serta hasil desain motif sulaman fantasi dari peserta didik kelas XII Busana I masih sederhana dan belum variatif, Para siswa cenderung tidak tertarik dengan pembelajaran Membuat Hiasan Busana terutama pada pembelajaran sulaman, siswa berasumsi bahwa menyulam adalah pekerjaan yang sangat lama dan membosankan, sehingga siswa tidak termotivasi untuk dapat menerima materi yang diberikan. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang mampu dalam mendesain ragam motif sulaman fantasi, sulit untuk mengolah desain motif yang sudah ada, dan sulit untuk mengembangkan desain motif serta kurangnya siswa berlatih dalam mendesain sehingga gerakan tangan dalam menggoreskan garis-garis lengkung dalam desain motif masih terlihat kaku. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan juga mengakibatkan siswa tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran. Hal diatas yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu masih banyak hasil belajar siswa yang belum mencapai pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 7,5$ .

Salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat serta media yang mendukungnya. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pendidik perlu mencari atau mengganti metode pembelajaran yang sesuai dan menarik. Banyak metode pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran menghias busana. Metode mengajar merupakan bagian dari perangkat pembelajaran yang membantu guru untuk dapat lebih menguasai jalannya pembelajaran. karena itu, strategi belajar mengajar merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan belajar dalam pembelajaran sekolah.



Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan diatas antara lain menerapkan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) yaitu teknik pembelajaran dengan teknik meniru. Teknik meniru ini tidak hanya terbatas pada peniruan saja, tetapi ada tahap perbaikan atau revisi. Tahap peniruan sampai dengan perbaikan inilah yang menonjol dalam teknik ini pada dasarnya metode pembelajaran *copy the master* ini menuntut untuk melakukan latihan-latihan sesuai dengan model yang ditawarkan. Strategi pembelajaran 3M dipilih sebagai strategi pembelajaran mencipta desain sulaman fantasi karena strategi ini sangat tepat diterapkan dan belum ada peneliti yang menggunakan strategi pembelajaran 3M dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.

Penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M memiliki beberapa keunggulan dalam proses belajar siswa, yaitu secara naluri siswa belajar dengan cara meniru, meniru merupakan pekerjaan yang mudah serta ringan untuk dilakukan karena kurang menuntut keterlibatan rasa dan intelek, dan meniru dalam latihan kerja praktek melibatkan aktivitas mata, karena itu indera mata mendapat latihan yang pada gilirannya dapat mempertajam pengamatan. Maka melalui proses meniru siswa belajar untuk memperbanyak pembendaharaan motif benda/ obyek dan luwes atau sudah terbiasa dalam banyak latihan-latihan, sehingga siswa dapat memiliki rasa percaya diri dalam menciptakan sesuatu, termasuk untuk membuat desain motif sulaman fantasi.

Alasan memilih metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M ini adalah kegiatan Meniru, Mengolah, Mengembangkan memiliki makna bagi proses belajar bagi siswa. Dimana siswa belajar dimulai dari meniru, mengelola, mengembangkan, hingga akhirnya dapat menciptakan. Sehingga siswa memiliki

kepercayaan diri dan luwes atau sudah terlatih dalam proses belajar. Karena ide-ide akan dapat muncul apabila seseorang sudah sering berlatih, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, pengawasan, dan dilibatkan secara aktif dan kreatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M dapat membangkitkan ide dan gagasan siswa dalam mengeksplorasi ide-ide dalam mendesain motif sulaman fantasi.

Berdasarkan uraian diatas tentang rendahnya hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi yang disebabkan oleh beberapa hal, maka perlu dilakukan sebuah tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*, karena metode tersebut mampu membangkitkan ide dan mengeksplorasi gagasan siswa dalam mendesain motif sulaman fantasi. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilakukan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka muncul masalah yang sangat luas berkaitan dengan permasalahan seputar metode pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Dari penjelasan tersebut di atas maka dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi masih rendah atau kurang, belum mencapai target 90% siswa tuntas dari standar KKM yang telah ditentukan, yaitu masih banyak siswa yang belum mencapai nilai  $\geq 7,5$ .

2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi masih menggunakan metode konvensional, sehingga cenderung monoton, tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan gagasan dalam mencipta desain motif, maka diperlukan variasi dalam menerapkan metode pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan di SMK N 3 Klaten belum pernah menerapkan metode pembelajaran teknik *copy the master* dengan strategi 3M dengan berbantuan media *jobsheet*.
4. Kurangnya minat siswa untuk membaca referensi.
5. Kurangnya Media pembelajaran yang digunakan di SMK N 3 Klaten belum mendukung proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Permasalahan yang terkait dengan judul diatas sangat luas, sehingga tidak mungkin permasalahan yang ada itu dapat diteliti semua. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan masalah, sehingga persoalan yang diteliti menjadi jelas dan kesalahan pahaman dapat dihindari.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi pada mata pelajaran Membuat Hiasan Busana pada siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten?
2. Apakah metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII Busana 1 dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi di SMK N 3 Klaten?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian itu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pada siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten melalui penerapan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini untuk mengembangkan proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
  - a. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan baru yang akan berguna bagi perkembangan pendidikan Membuat

Hiasan Busana. Penelitian ini pun akan menguatkan berbagai teori, strategi serta pengetahuan mengenai metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M dapat diterapkan diberbagai mata diklat. Selain itu, akan menambah wawasan dan pengetahuan khususnya tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *copy the master* dalam mencipta desain motif sulaman fantasi.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis, dapat memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah ke dalam suatu karya ilmiah atau penelitian melalui penerapan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M dengan berbantuan media *jobsheet*.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan gagasan dalam mencipta desain motif sulaman fantasi yang kreatif.
- c. Bagi guru sebagai pendidik, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menunjang pembelajaran siswa, khususnya meningkatkan mutu pendidikan melalui metode pembelajaran *Copy The Master* dengan strategi 3M dengan berbantuan media *jobsheet* di SMK N 3 Klaten.
- d. Bagi pihak SMK N 3 Klaten, dapat memperoleh masukan dan merumuskan kebijakan penyelenggaraan pendidikan serta gambaran tentang hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi melalui penerapan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M dengan berbantuan media *jobsheet* di SMK N 3 Klaten.
- e. Bagi jurusan PTBB UNY, terjalin kerjasama yang baik antara pihak sekolah dengan pihak Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Penelitian Tindakan Kelas**

###### **a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas**

Menurut Wijaya Kusuma (2009: 9) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru didalam kelas. Menurut O'Brien sebagaimana dikutip oleh Endang Mulyaningsih (2011: 60) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Cohen dan Manion sebagaimana dikutip oleh Padmono (2010) menyatakan penelitian tindakan adalah intervensi kecil terhadap tindakan didunia nyata dan pemeriksaan cermat terhadap pengaruh intervensi tersebut. Pandangan ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan dapat dilakukan secara kolaboratif dengan pakar. Pakar memberikan alternatif pemecahan dan alternatif tersebut perlu diuji sejauh mana efektifitasnya. Dengan demikian penelitian tindakan menurut Cohen dan Manion bukan mutlak harus dilakukan oleh pekerja sendiri. (guru sendiri) akan tetapi guru dapat meminta atau bekerja sama dengan pihak lain. Selanjutnya Kemmis dan Taggart sebagaimana dikutip oleh Padmono (2010) menyatakan penelitian tindakan adalah penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktek pendidikan dan praktek sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik itu dan terhadap situasi tempat

dilakukan praktik-praktik tersebut. Kemmis dan Taggart memandang, bahwa penelitian ini dilakukan secara kolektif untuk memperbaiki praktik yang mereka lakukan dimana perbaikan dilakukan berdasar refleksi diri. Dalam buku *Becoming Critical: Education, Knowledge, an Action Research 1986*. Kemmis dan Carr lebih jelas menyatakan penelitian tindakan adalah bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan (guru, siswa, atau kepala sekolah, misalnya) dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran (a) praktek-praktek sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri, (b) pengertian mengenai praktek-praktek ini, dan (c) situasi-situasi (dan lembaga-lembaga) dimana praktek-praktek tersebut dilaksanakan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara professional.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:60-63) karakteristik penelitian tindakan kelas antara lain:

- 1) Tema penelitian bersifat situasional
- 2) Tindakan diambil berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi diri
- 3) Dilakukan dalam beberapa putaran
- 4) Penelitian dilakukan untuk memperbaiki kinerja
- 5) Dilaksanakan secara kolaboratif atau partisipatorif
- 6) Sampel terbatas

#### **b. Model Penelitian Tindakan Kelas**

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:68-72) model PTK ada empat, yaitu : Model Lewin, Model riel, Model Kemmis dan Taggart, Model DDAER. Sedangkan menurut Wijaya Kusuma (2011:19-24) adalah : Model Kurt Lewin, Kemmis dan Taggart, John Elliott, McKernan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model PTK adalah sebagai berikut :

1) Model Kurt Lewin

Menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model Penelitian Tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian karena dialah yang pertama kali memperkenalkan *action research* atau penelitian tindakan. Konsep model ini terdiri dari empat komponen (siklus), yaitu ; perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. (Wijaya Kusuma, 2011:20)

2) Model Riel

Model ke dua yang membagi proses penelitian tindakan menjadi tahap-tahap: studi dan perencanaan, pengambilan tindakan, pengumpulan dan analisis kejadian, refleksi. Riel mengemukakan bahwa untuk mengatasi masalah diperlukan studi dan perencanaan. Masalah ditentukan berdasarkan pengalaman empiris yang ditemukan sehari-hari. Setelah masalah teridentifikasi kemudian direncanakan tindakan yang sesuai untuk mengatasi permasalahan dan mampu dilakukan oleh peneliti. Perangkat pendukung tindakan (media, RPP) disiapkan pada tahap perencanaan. Tahap berikutnya pelaksanaan tindakan, kemudian mengumpulkan data/informasi dan menganalisis. Hasil evaluasi kemudian dianalisis, dievaluasi dan ditanggapi. Kegiatan dilakukan sampai masalah bisa diatasi (Endang Mulyatiningsih, 2011:70).



3) Model Kemmis dan Taggart

Kemiss dan Taggart (1988) membagi prosedur penelitian dalam empat tahap kegiatan pada satu putaran (siklus). Perencanaan-tindakan dan observasi-refleksi. Model ini sering diacu oleh para peneliti. Kegiatan tindakan dan observasi digabung dalam satu waktu. Hasil observasi direfeksi untuk menentukan kegiatan berikutnya. Siklus dilakukan terus menerus sampai peneliti puas, masalah terselesaikan dan hasil belajar maksimum.

4) Model DDAER

Desain lengkap PTK disingkat DDAER (*diagnosis, design, action and observation*). Dalam penelitian ini hal yang pertama dilakukan bukan diagnosis masalah sebelum tindakan diagnosis penelitian. Diagnosis masalah ditulis dalam latar belakang masalah. Kemudian peneliti mengidentifikasi tindakan dan memilih salah satu tindakan untuk menyelesaikan masalah (Endang Mulyatiningsih, 2011:71-72).

5) Model John Elliot

Model penelitian ini dalam satu tindakan terdiri dari beberapa step, yaitu langkah tindakan 1, langkah tindakan 2, langkah tindakan 3. Langkah ini dilakukan karena pertimbangan dalam suatu pelajaran terdapat beberapa materi yang tidak dapat diselesaikan dalam satu waktu. Semuanya harus diawali dari ide awal, sampai monitoring pelaksanaan dan efeknya (Wijaya Kusuma, 2011:21-22).

6) Model McKernan

Menurut McKernan ada tujuh langkah yang harus dilakukan, yaitu :

a) Analisis situasi atau kenal medan

- b) Perumusan dan klasifikasi permasalahan
- c) Hipotesis tindakan
- d) Penerapan tindakan dengan monitoring
- e) Evaluasi hasil tindakan
- f) Refleksi dan pengambilan keputusan untuk pengembangan selanjutnya

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Taggart, dengan membagi prosedur penelitian dalam tiga tahap kegiatan pada satu putaran (siklus). Perencanaan - tindakan dan observasi - refleksi.

### **c. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas**

Menurut Wijaya Kusuma (2011:38-41) langkah penelitian tindakan kelas, yaitu : adanya ide awal, praservei, diagnosis, perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, refleksi, penyusunan laporan PTK. Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih langkah penelitian adalah : diagnosis masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi, analisis data, evaluasi dan refleksi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

#### **1) Adanya ide awal**

Seseorang yang melaksanakan penelitian, pasti diawali dengan gagasan atau ide dan diharapkan dapat dilakukan atau dilaksanakan.

#### **2) Praservei**

Untuk mengetahui secara detail kondisi yang terdapat dikelas yang akan diteliti. Biasanya dilakukan oleh guru dan dosen.

3) Diagnosis

Dilakukan oleh peneliti yang tidak terbiasa mengajar di kelas yang dijadikan sasaran.

4) Perencanaan

Dibagi menjadi dua, yaitu: perencanaan umum dan khusus. Perencanaan umum dimaksudkan untuk menyusun rancangan yang meliputi keseluruhan aspek yang terkait PTK. Perencanaan khusus Implementasi tindakan. Merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Strategi apa yang digunakan, materi yang diajarkan dan sebagainya.

5) Pengamatan

Pengamatan dapat dilakukan sendiri oleh peneliti. Pada saat monitoring haruslah mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi di kelas peneliti.

6) Evaluasi dan refleksi

Kegiatan merenung atau memikirkan sesuatu guna upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang berperan dalam PTK. Dilakukan dengan kolaborasi, refleksi dilakukan sesudah implementasi tindakan dan hasil observasi.

7) Penyusunan laporan PTK.

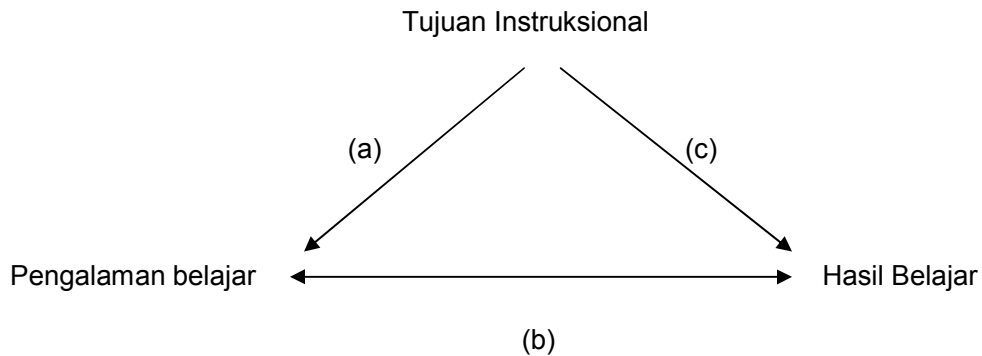
Dilakukan setelah melakukan penelitian di lapangan. Penelitian harus sistematis dan dilakukan sesuai acuan yang telah diberikan dalam penelitian PTK.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Penilaian Hasil Belajar

Menurut Agus Suprijono (2013: 5) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

“Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar” (Nana Sudjana, 1990:22). Sudjana mengatakan bahwa belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar-mengajar, dan hasil belajar. Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam gambar berikut ini:



(Proses belajar-mengajar)

Gambar 01. Hubungan Tujuan Pengajaran (Instruksional), Pengalaman (Proses) Belajar-Mengajar, dan Hasil Belajar  
(Sumber: Nana Sudjana, 2005)

Garis (a) menunjukkan antara tujuan instruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar, dan garis (c) menunjukkan hubungan tujuan instruksional

dengan hasil belajar. Dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c), yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar.

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Nana Sudjana (2005) juga mengatakan bahwa “penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.” Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.

Penilaian dan pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Walaupun demikian, tes dapat digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar di bidang afektif dan psikomotor (Nana Sudjana, 2005).

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (Agus Suprijono, 2010: 6), hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, ranah kognitif terdapat enam jenjang

proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut adalah sebagai berikut:

a) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam Taksonomi Bloom. Seringkali disebut juga aspek ingatan (*recali*). Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk mengetahui adanya konsep, fakta, istilah-istilah, dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

b) Pemahaman (*comprehension*)

Kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang telah diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkan dengan hal-hal lain.

c) Penerapan atau aplikasi (*aplication*)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut kesanggupan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip serta teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

d) Analisis (*analysis*)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya.

e) Sintesis (*syntesis*)

Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor.

f) Penilaian (*evaluation*)

Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu.

2) Ranah afektif

Taksonomi dalam ranah afektif mula-mula dikembangkan oleh David R. Karthwohl dan kawan-kawan (1974). Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. David R. Karthwohl (Clark, 2000) membagi aspek afektif dalam lima kategori, yaitu sebagai berikut:

a) Penerimaan (*receiving*)

Jenjang ini berhubungan dengan kepekaan siswa dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Contohnya, siswa mampu mendengarkan penjelasan dari guru dengan seksama tanpa memberikan respon yang lebih dari itu.

b) Pemberian respon (*responding*)

Kemampuan ini bertalian dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kemampuan ini meliputi keinginan dan kesenangan menanggapi suatu stimulus. Contohnya, siswa menjawab pertanyaan guru dan memperdebatkan masalah yang dilontarkan guru serta mau kerjasama dalam penyelidikan.

c) Menilai (*valuing*)

Mengacu pada nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tertentu. Reaksi-reaksi yang dapat muncul seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan. Contohnya siswa

bertanggungjawab terhadap alat-alat pendidikan dan bersikap jujur dalam kegiatan pembelajaran.

d) Pengorganisasian (*organization*)

Pengorganisasian dapat diartikan sebagai proses konseptualisasi nilai-nilai dan menyusun hubungan antara nilai-nilai tersebut. Kemudian nilai-nilai terbaik diterapkan. Contohnya, kemampuan dalam menimbang dampak positif dan negatif dari suatu perlakuan.

e) Karakteristik (*characterization*)

Karakteristik adalah sikap dan perbuatan yang secara konsisten dilakukan oleh seseorang selaras dengan nilai-nilai yang dapat diterimanya, sehingga sikap dan perbuatannya seolah-olah menjadi ciri-ciri pelakunya. Contohnya, mau mengubah pendapatnya jika pendapat tersebut tidak sesuai dengan bukti-bukti yang ditunjukkan.

3) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Terdiri dari empat domain yaitu: gerakan (*moving*), manipulasi (*manipulating*), komunikasi (*communicating*), dan menciptakan (*creating*).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta merupakan perubahan tingkah laku setelah



melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini akan meneliti hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi dinilai dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

#### **b. Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Nana Sudjana (2005) menyatakan beberapa fungsi dari penilaian, yaitu 1) alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional, 2) umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar, 3) dasar dalam menyusun laporan belajar siswa kepada orangtuanya.

Nana Sudjana (2005) mengutarakan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa kearah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Dengan penjabaran yang dikemukakan di atas, maka fungsi dan tujuan penilaian hasil belajar diarahkan untuk mengambil keputusan yang

mengangkut; pengajaran, hasil belajar, diagnosis dan perbaikan, penempatan, seleksi, bimbingan dan konseling, kurikulum, dan penilaian kelembagaan.

### **c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Syaiful Bahri J. (2010: 141), hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: 1) faktor individu yang berasal dari dalam dirinya, yang meliputi kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan sifat-sifat pribadi orang, dan faktor yang datang dari diri siswa; 2) faktor sosial atau dari luar individu yaitu berasal dari orang lain atau faktor lingkungan yang meliputi keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, dan alat-alat pengajaran.

Menurut Nana Sudjana (2002: 39-40), hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Artinya, selain faktor dari diri siswa sendiri, masih ada faktor-faktor di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. "salah satu faktor lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pembelajaran." (Nana Sudjana, 2002: 39). Kualitas pengajaran juga dipengaruhi oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain:

- 1) Ukuran kelas (*class size*). Artinya, banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Ukuran yang biasanya digunakan adalah 1: 40, artinya seorang guru melayani 40 orang siswa. Diduga makin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas maka makin rendah kualitas pengajaran, demikian pula sebaliknya.

- 2) Suasana belajar. Suasana belajar yang demokratis akan memberikan peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana yang kaku, disiplin yang ketat dengan otoritas yang ada pada guru. Dalam suasana belajar demokratis ada kebebasan siswa belajar, mengajukan pendapat, berdialog dengan teman sekelas dan lain-lain.
- 3) Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa. Artinya kelas harus menyediakan sumber belajar seperti buku pelajaran, alat peraga, dan lain-lain.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa yaitu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa pencapaian hasil belajar merupakan penilaian untuk mengetahui tercapai tidaknya hasil belajar yang telah ditetapkan sehingga dapat diketahui tingkat penguasaan suatu materi oleh siswa. Penilaian pencapaian hasil belajar ini difokuskan pada pencapaian hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu batas nilai minimal yang harus dicapai oleh siswa agar dapat dinyatakan mencapai atau menguasai suatu kompetensi dasar. Menurut Depdiknas (2008), ketentuan penetapan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dalam pembelajaran di SMK yaitu:

- 1) KKM ditetapkan pada awal tahun pembelajaran
- 2) KKM ditetapkan oleh forum Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di sekolah
- 3) KKM dinyatakan dalam bentuk presentase berkisar antara 0-100
- 4) KKM untuk masing-masing indikator idealnya berkisar 75%
- 5) Sekolah dapat menetapkan KKM di bawah kriteria ideal

- 6) Dalam menentukan KKM dengan mempertimbangkan:
- a) Tingkat kemampuan rata- rata siswa
  - b) Kompleksitas indikator yaitu kesulitan/ kerumitan indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang diperoleh siswa
  - c) Kemampuan sumber daya pendukung yaitu sarana prasarana, ketersediaan tenaga, manajemen sekolah dan kepedulian *stakeholder* sekolah.
- 7) KKM dapat dicantumkan dalam Lembar Hasil Belajar Siswa (LHBS) sesuai dengan model yang dipilih sekolah.

Menurut BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan), (<http://bsnp-indonesia>, diakses tanggal 25.02.2014) kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran praktek kejuruan di SMK yaitu 7,5 / 75%. Kemudian, mengacu kurikulum yang digunakan di SMK N 3 Klaten, indikator penilaian terhadap kompetensi pada mata pelajaran praktek kejuruan berdasarkan pencapaian nilai KKM yaitu 7,5 / 75 %, sehingga siswa yang belum mencapai ketentuan tersebut dinyatakan belum tuntas atau belum mencapai nilai KKM dan harus melakukan perbaikan (*remidial*). Pada penelitian ini difokuskan pada aspek, afektif dan psikomotor, hal ini sangat penting dalam pembelajaran praktek. Oleh karena itu dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi, siswa dikatakan kompeten jika memperoleh nilai diatas KKM yaitu minimal 7,5.

### **3. Metode Pembelajaran *Copy The Master*.**

#### **a. Pengertian Metode *Copy The Master***

Menurut Marahimin Ismail (1994: 11) Metode *copy the master* adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk meniru ahlinya/ *master* yang

dihadirkan, yang dimaksud dengan meniru bukan meniru sama persis sesuai *master* yang diberikan, akan tetapi cara, teknik, atau metode yang ditiru. Landasan teoretis tentang metode *copy the master* yaitu pengertian Metode *copy the master*, pengembangan metode *copy the master*, prinsip-prinsip metode *copy the master*, kriteria pemilihan *master*, kelebihan dan kelemahan metode *copy the master*, dan langkah-langkah pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode *copy the master*.

Menurut Alwasilah (2005: 43) mengungkapkan bahwa kemampuan meniru bias dikembangkan melalui metode latihan. Metode latihan yang dimaksud yaitu metode *copy the master*. Metode *copy the master* merupakan salah satu cara berlatih mendesain ragam motif dengan cara yang menyenangkan. Metode ini sama dengan membuat imitasi ragam motif seorang ahli. Imitasi atau membuat tiruan merupakan salah satu metode pengajaran retorika yang fundamental pada zaman Romawi Kuno dan Renaissance. Imitasi pada zaman itu yaitu menyalin master yang disediakan. Ketika menyalin, mereka diajari untuk menguraikan dan menemukan sarana-sarana dari bagian-bagian master, yang membawa kepada bermacam jenis analisis retorika dari model-model mereka. Dari model itu bisa diambil dan dikembangkan kerangka, strategi, dan pola susunan.

Sedangkan menurut Percy (dalam Mulyati, 2002), mendesain kreatif adalah pengungkapan gagasan, perasaan, kesan, imajinasi dan keterampilan yang dikuasai seseorang dalam bentuk goresan gambar. Proses pengungkapan gagasan, perasaan dan imajinasi dapat dilakukan dengan melalui banyak latihan dalam mendesain. Salah satu metode yang dapat mendukung banyaknya latihan seseorang yaitu melalui

metode *copy the master* menuntut dilakukannya latihan-latihan sesuai dengan master yang diberikan. Latihan dengan metode ini tidak harus ragam motif dari seorang desainer ragam motif hias terkenal, tetapi dapat juga diambil dari sebuah ragam motif yang berasal dari desainer ragam motif hias biasa, yang dianggap sebagai sebuah model, setelah dilakukan modifikasi seperlunya. Kemudian model ini dianalisis terlebih dahulu, dilihat ragam dan bentuknya, dianalisis serta dibuatkan kerangkanya, serta dilakukan hal-hal lain yang perlu, baru sesudah itu tiba waktunya untuk mendesain. Tentu saja yang didesainkan itu tidak persis sama seperti modelnya: ini namanya menyalin bulat-bulat, menjiplak, atau bahkan membajak. Sebenarnya yang akan di *copy* adalah bagian-bagiannya, atau idenya, atau bahkan juga tekniknya. Mengubah satu desain motif dari suatu master yang di *copy* menjadi lain atau berbeda.

Metode *copy the master* adalah suatu metode dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk meniru atau mencontoh master atau model dari seorang ahli. Dalam pembelajaran, siswa langsung disajikan sebuah contoh tulisan yang baik (master) kemudian siswa meniru bentuk master tersebut (Marahimin, 2005:20). Metode ini merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam proses belajar mengajar yang menuntut siswa meniru sebuah model/ master dan mengembangkannya berdasarkan ide kreatif masing-masing siswa.

Metode *copy the master* berasal dari pemikiran orang Cina. Pada zaman dahulu di Cina, orang yang ingin menjadi pelukis akan diberi sebuah lukisan yang sudah jadi dan baik. Biasanya lukisan yang dibuat oleh seorang *master*, yaitu orang yang ahli melukis atau pelukis terkenal. Sang calon

pelukis disuruh meniru lukisan *master* tadi sampai bisa. Dengan cara itu, calon pelukis akhirnya mampu melukis sendiri, dan mulai menemukan bentuk yang khas sesuai dengan kepribadiannya. Metode ini dinamakan *copy the master*, yang artinya meniru sang *master*. Metode *copy the master* ini tidak lantas terus-menerus dilakukan. Metode ini hanya sebagai “perangsang” seseorang untuk bisa memulai berkarya.

Metode *copy the master* merupakan meniru *master* yang sudah ada dengan melihat contoh *master* yang sudah ada. Namun, perlu digarisbawahi, yang dimaksud dengan meniru ini bukan menjiplak. Metode ini menggunakan model yang sama, tetapi isinya berbeda. Metode *copy the master* yaitu metode meniru atau mencontoh *master*/ model dari seorang ahli. Dalam pembelajaran, siswa langsung disajikan sebuah contoh yang paling baik (*master*) kemudian siswa meniru bentuk *master* tersebut ([tazidailma.blogspot.com](http://tazidailma.blogspot.com)).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *copy the master* adalah metode yang menghadirkan contoh *master* atau orang yang sudah ahli dibidangnya, kemudian meniru ide, cara, atau teknik dari *master* yang sudah ada. Meniru bukan berarti menjiplak dari sebuah *master*, melainkan *master* tersebut sebagai contoh untuk memberi pengalaman dan imajinasi kepada siswa secara nyata atau konkret.

Metode *copy the master* inilah yang akan diadaptasi oleh peneliti untuk dijadikan sebagai metode pembelajaran *copy the master* dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi. Dimana siswa akan diberikan contoh *master* desain motif sulaman fantasi kemudian siswa meniru *master* tersebut, kemudian mengolah dan mengembangkan.

## **b. Pengembangan Metode *Copy The Master***

Menurut Marahimin Ismail (1994) Secara harfiah, *copy the master* berasal dari bahasa Inggris yang artinya model untuk ditiru. Dalam pembelajaran sastra metode *copy the master* mengalami banyak pengembangan, yaitu:

### **1) Strategi DCKC (Dari Cerpen Ke Cerpen)**

Strategi DCKC berasal dari metode pembelajaran *copy the master*. Yang lebih menekankan pada pembelajaran langsung yang lebih konkret. Dengan prinsip peniruan model dari sebuah contoh cerpen ke cerpen siswa akan terbantu untuk menemukan ide maupun pengembangannya. Meskipun DCKC berasal dari metode *copy the master*, strategi DCKC lebih mengoptimalkan proses pembelajaran dengan tahapan bersama-sama, membaca, mengamati, mengembangkan dan menulis.

### **2) Strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan)**

Strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) merupakan Strategi hasil pengembangan dari strategi *copy the master*. Secara harfiah, *copy the master* berasal dari bahasa Inggris yang artinya adalah model untuk ditiru. Model yang akan ditiru ini tidak hanya terbatas pada peniruan lateral, namun ada tahap perbaikan. Tahap peniruan sampai dengan perbaikan inilah yang menonjol dalam strategi ini. Pada dasarnya strategi ini menuntut dilakukan latihan-latihan sesuai dengan model yang ditawarkan. Selanjutnya strategi ini dikembangkan menjadi strategi 3M yang lebih sederhana. Strategi 3M hanya melalui tiga tahap, yakni tahap meniru, mengelola dan mengembangkan. Hal inilah yang menjadi



kelebihan pada strategi 3M. Strategi ini mengedepankan proses yang sesuai dengan kemampuan siswa. Dalam hal ini, kreativitas siswa juga dikembangkan pada tahap mengembangkan.

Dari pengembangan metode pembelajaran *copy the master* menjadi strategi pembelajaran baru merupakan perubahan secara komprehensif walaupun bertahap terhadap contoh *master* yang ditiru sudah bukan lagi sebuah perbuatan plagiat karena *style* dari *master* yang baru muncul mengganti *style* lama dari *master* yang asli. Dengan demikian, maka contoh *master* pengarang lain yang menjadi contoh, selain menjadi *master*, dapat juga menjadi sumber ilham.

Dari penjelasan pengembangan metode pembelajaran *copy the master* peneliti mengadaptasi dari strategi 3M sebagai metode pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi yang akan diteliti. Strategi ini mempunyai 3 tahapan, yaitu:

- 1) Meniru
- 2) Mengolah
- 3) Mengembangkan

**c. Prinsip-Prinsip Metode *Copy The Master* Dalam Mencipta Desain Motif sulaman Fantasi**

Menggunakan metode *copy the master* dalam proses pembelajaran bukan hanya sekadar menggunakan saja tanpa mengetahui prinsip-prinsip dari metode tersebut. Dalam menggunakan metode *copy the master* dalam pembelajaran mendesain, perlu memperhatikan prinsip-prinsip berikut ini:

- 1) Perlu sebuah *master* / contoh motif dari seorang desainer ragam hias yang ahli untuk memudahkan siswa untuk meniru contoh motif tersebut.

- 2) Sumber ide desain sama, isi berbeda. Misalnya dalam *master* desain motif menggunakan sumber ide flora, siswa meniru sama dengan desain contohnya, kemudian diolah dan selanjutnya dikembangkan.
- 3) Metode *copy the master* dengan strategi 3M dilakukan dengan tahap awal meniru yaitu mengutip kembali contoh *master* yang diberikan, kemudian mengolah dengan cara mengembangkan desain motif secara transformasi, devormasi dan metamorfosis. Pada tahap ini menuntut dilakukannya latihan sesuai dengan *master* yang diberikan, selanjutnya tahap ketiga yaitu mengembangkan, siswa dituntut untuk mampu menciptakan desain motif yang baru.
- 4) *Master* yang ditampilkan tidak harus *master* dari seorang yang terkenal. Dapat juga dari *master* biasa yang dianggap sebagai *master* atau seorang yang ahli dalam mendesain ragam motif sulaman fantasi.

Metode *copy the master* dengan strategi 3M karena mengandung tahap-tahapan yang dapat mencapai tujuan dari mencipta desain sulaman fantasi. Tahapan dari strategi 3M ini berlandaskan kepada:

- 1) Perbedaan individu, yaitu proses belajar yang terjadi pada setiap individu berbeda satu dengan yang lainnya baik secara fisik maupun psikis.
- 2) Melatih keterlibatan langsung atau berpengalaman, misalnya semakin banyak membaca, maka pengalaman atau pengetahuan semakin tinggi.
- 3) Melatih pengulangan, misalnya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, dan berpikir.
- 4) Balikan dan penguatan, penguatan misalnya memberikan penghargaan atau reward, sedangkan balikan misalnya proses pembelajaran dengan hasil yang baik yang berpengaruh kepada proses belajar selanjutnya.

**d. Kriteria Pemilihan *Master* Desain Motif Sulaman Fantasi**

Menurut Marahimin Ismail (1994) Menggunakan metode *copy the master* dalam pembelajaran mendesain motif sulaman fantasi, perlu adanya sebuah *master* yang sesuai untuk memudahkan guru dalam memberi contoh dalam mendesain. *Master* yang ditampilkan bukan hanya *master* yang biasa saja, melainkan ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih *master* yaitu:

- 1) *Master* yang dipilih adalah *master* contoh motif sulaman fantasi seorang desainer yang ahli dalam mendesain ragam motif hias, bukan hanya sekadar orang yang bisa mendesain.
- 2) *Master* yang dipilih harus sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dalam mendesain.

**e. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Copy The master* Untuk Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi**

Menurut Marahimin Ismail (1994) Kelebihan dan kelemahan metode *copy the master* yaitu sebagai berikut:

1) Kelebihan

Metode *copy the master* memiliki kelebihan atau keunggulan yaitu (1) dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan mendesain motif sulaman fantasi; (2) dapat menstimulus siswa dalam memperoleh ide untuk mendesain motif sulaman fantasi; (3) dapat mempertinggi penguasaan teknik mendesain siswa dalam mewujudkan kualitas desain yang lebih baik; (4) membantu menggugah imajinasi siswa dalam mengekspresikan pengalamannya; (5) mengetahui contoh secara konkret dari *master* yang telah ditampilkan; (6) guru merasa terbantu

kaitannya dengan media pembelajaran; dan dapat dijadikan parameter bagi pemula karena *master* yang dihadirkan harus terjamin kualitasnya dan pernah dipublikasikan atau dibuat oleh orang yang ahli.

## 2) Kelemahan

Selain memiliki kelebihan, metode *copy the master* juga mempunyai kelemahan atau kekurangan diantaranya (1) kurang menumbuhkan kreatifitas siswa bila bahan model yang ditiru kurang menarik, menyebabkan siswa cepat bosan; dan (2) siswa yang memiliki kemampuan berpikirnya di bawah rata-rata dan siswa yang kurang mengembangkan kreatifitasnya, siswa hanya dapat plagiat atau menjiplak dalam mendesain motif sulaman fantasi.

### **f. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Copy The Master* dalam Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi**

Menurut Marahimin Ismail (1994) Dalam pelaksanaan pembelajaran mendesain motif sulaman fantasi melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M yaitu sebagai berikut:

#### 1) Tahap Meniru

Tahap meniru diawali dengan mengamati *master* / contoh desain motif yang diberikan oleh guru, kemudian mengidentifikasi desain motif, dan selanjutnya siswa meniru bentuk desain motif sesuai atau sama persis dengan contoh yang diberikan. Hanya ukurannya yang berbeda, lebih kecil atau lebih besar.

#### 2) Tahap Mengolah

Pada tahap mengolah siswa akan mengolah dan memperbaiki hasil tiruan desain motif dengan mengembangkan secara transformasi, devormasi, dan metamorfosis.

### 3) Tahap Mengembangkan

Tahap mengembangkan dilakukan siswa setelah tahap mengolah. Pada tahap ini, siswa akan mengembangkan desain motif dengan kegiatan menciptakan desain motif sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

## 4. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan menurut Djamarah dan Aswan (1993:136), "Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011:3) kata media berasal dari bahasa latin "*medius*" yang berarti "tengah", "perantara" atau "penghantar". Sedangkan ACET (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Arsyad (2011:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi" dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Media yang dirancang dengan baik dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Berdasarkan penjelasan di

atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad (2011:4), "Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

Sedangkan menurut Ahmad Rohani (1997:3) media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara atau sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar). Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:7) menambahkan bahwa media pendidikan adalah alat bantu metode yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu metode.

Sedangkan menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu metode yang digunakan sebagai perantara antara guru dan murid untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Oemar Hamalik (1994:15), manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan *kontinue*, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Arif S. Sadiman, dkk (2003) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- 5) Menyamakan pengalaman.
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.

#### e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Beberapa ahli pendidikan memiliki pendapat yang berbeda-beda dalam mengklasifikasikan media pembelajaran. Dibawah ini akan dijelaskan secara singkat pengklasifikasian media pembelajaran menurut ahlinya. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2000:7) mengklasifikasikan beberapa jenis media yang bisa digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran, yaitu dapat digolongkan menjadi:

- 1) Media gambar atau grafis
- 2) Media tiga dimensi
- 3) Media proyeksi
- 4) Media audio dan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Azhari Arsyad 2011:33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.

- 1) Pilihan media tradisional
  - a) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
  - b) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
  - c) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
  - d) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
  - f) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
  - g) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
  - h) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).



- 2) Pilihan media teknologi mutakhir
  - a) Media berbasis telekomunikasi yaitu *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
  - b) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor *intelijen*, *interaktif*, *hipermedia*, *compact (video) disc*.

Adapun jenis-jenis media yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran menurut Nana Sudjana diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media Visual

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media visual dapat dibagi menjadi beberapa macam yaitu:

- a) Media Cetak

Media cetak yaitu media visual yang menyajikan berbagai pesan melalui huruf dan gambar. Fungsinya sebagai penjelas pesan atau informasi yang disajikan. Contoh media cetak yaitu buku teks, modul dan bahan pengajaran atau buku panduan yang sudah disusun agar dapat memberikan penjelasan tentang materi yang ingin disampaikan.

- b) Media Grafis

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan.

c) Media Gambar

Media gambar merupakan media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media ini mempunyai keunggulan yang diantaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapatkan atau dibuat dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Contoh dari media diam yaitu media gambar dan foto.

2) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) adalah media visual yang memproyeksikan pesan sebuah alat yang mampu memproyeksikan sebagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka atau garfis. Media proyeksi diam merupakan media visual yang dikategorikan tidak bergerak atau memiliki sedikit unsure gerakan saat digerakkan oleh operator atau komputer.

Adapun beberapa jenis media proyeksi dian yaitu antara lain:

- a) OHT dan OHP
- b) *Opaque projector*
- c) *Slide*
- d) *Filmstrip*

3) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesan ditangkap dengan indra pendengaran. Hal tersebut dikarenakan media ini hanya mengeluarkan suara tanpa ada gambar atau pesan konkret lainnya. Pesan yang disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect*.

Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu antara lain:

- a) Radio
- b) Pita perekam dan *compact dick* (CD) audio

#### 4) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang menggabungkan antara media visual dengan audio. Media audio-visual dalam penulisan naskah dan storyboard harus memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

Adapun beberapa media yang termasuk dalam media audio-visual yaitu antara lain film dan televisi.

#### 5) Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket, contoh dari multimedia yaitu suatu modul pembelajaran terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio-visual yang dikemas dalam satu paket.

#### 6) Media Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis computer penekannya terletak pada upaya yang berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar dan mengajar sebagai interaktif kognitif antara siswa, materi pelajaran, dan instruktur (dalam hal ini computer yang telah diprogram).

#### **f. Faktor-faktor Memilih Media**

Memilih media yang terbaik untuk tujuan instruksional bukanlah pekerjaan mudah. Pemilihan media itu rumit dan sulit, karena harus didasarkan pada beberapa faktor yang saling berhubungan.

Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang tepat menurut Ibrahim dan Nana Sudjana (2003:120-121):

- 1) Jenis kemampuan yang akan dicapai, sesuai dengan tujuan pengajaran (TIK).

Hal ini perlu diperhatikan karena apabila tidak sesuai dengan tujuan pengajaran maka pembelajaran tidak dapat berlangsung dengan baik. Selain itu perlu mengikuti kemajuan perkembangan teknologi yang semakin maju.

- 2) Kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri.

Media yang di gunakan memiliki kegunaan yang tepat dan sesuai.

- 3) Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

4) Keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya.

Media yang di gunakan lebih baik yang fleksibel dalam penggunaannya, sehingga lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

5) Kesesuaiannya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.

Pemilihan media harus di sesuaikan dengan lokasi yang akan digunakan. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku). Selain itu banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain gambar, model, dan Overhead Projector (OHP) dan obyek-obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru.

6) Ketersediaannya

Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Sebaiknya menggunakan media yang sudah tersedia dahulu kemudian baru merancang media pembelajarn yang lain.

7) Biaya

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan

mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik.

**g. Indikator Pemilihan Media**

Menurut Suwarna (2006:128) indikator pemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dipergunakan untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pelajaran
- 2) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- 3) Membangkitkan ide-ide yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman peserta didik dalam pembelajaran.

**5. Media *Jobsheet***

**a. Pengertian Media *Jobsheet***

Media *jobsheet* digunakan oleh praktikan saat melakukan praktikum sebagai media pendukung yang dimaksudkan sebagai alat bantu di kalangan sekolah dan dipakai oleh peserta didik.

*Jobsheet* digunakan praktikan pada saat mengerjakan kerja praktek ataupun praktikum agar praktikan lebih mudah mengerjakan apa yang dikerjakan sesuai dengan petunjuk yang telah ditentukan.

Manfaat yang didapatkan praktikan bila menggunakan *jobsheet* saat kerja praktek atau praktikum adalah membuat lebih memahami, mengerti, dan dapat mengerjakan pekerjaannya dengan benar sesuai dengan petunjuk-petunjuk yang ada didalam *jobsheet*.

**b. Karakteristik *Jobsheet***

Karakteristik *jobsheet* yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Mudah dipahami, yang meliputi penjelasan, petunjuk, dan jenis pekerjaan.
- 2) Mudah dibaca, yang meliputi gambar kerja dan ukuran yang jelas.
- 3) Mudah dikerjakan, maksudnya praktikan dapat langsung mengerjakan pekerjaannya setelah memahami dan membaca *jobsheet*.

**c. Bagian-Bagian *Jobsheet***

Dari *jobsheet* yang sudah dibuat (Tim Penyusun 2007), ada beberapa bagian-bagian yang saling berhubungan dan memperjelas dalam membuat *jobsheet* diantaranya sebagai berikut:

1) Kompetensi

Kompetensi merupakan kemampuan peserta didik yang dimiliki setelah mendapatkan pembelajaran tentang hasil prakteknya. Kompetensi digunakan untuk mengetahui konsep dasar pengelasan. Kompetensi dapat digunakan untuk memprediksi kinerja dengan baik. Hal ini didasarkan pada teori perilaku klasik yang menjelaskan sebab-akibat (kausalitas) dinyatakan sebagai niat, tindakan, dan hasil untuk memodelkan kompetensi sebagai hubungan sebab-akibat.

2) Alat dan Kelengkapannya

Alat merupakan media pendukung yang sangat berperan dalam proses kegiatan praktek. Tanpa ketersediaan alat, maka kegiatan praktek sulit dan bahkan tidak bisa diselenggarakan. Penyediaan peralatan tergantung tergantung ada jenis praktek yang akan dilakukan. Adanya alat dan perlengkapan yang lebih memadai, peserta didik akan cepat memahami maksud dan tujuan yang ada dalam *jobsheet*.

3) Keselamatan Kerja

Keselamatan kerja merupakan tindakan yang dilakukan agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan dan beresiko pada peserta didik maupun pada alat itu sendiri saat kegiatan praktek berjalan.

#### 4) Langkah Kerja

Langkah kerja merupakan panduan dalam langkah menjalankan atau mengoperasikan proses praktek dari pembacaan *jobsheet*. Perlu diketahui bahwa langkah kerja ini dibuat agar peserta didik dapat menjalankan alur pengerjaan dan tidak terjadi kesalahan.

#### 5) Gambar Kerja

Gambar kerja merupakan bagian utama pada *jobsheet* yang menjelaskan maksud dari *jobsheet* dan lembaran yang berfungsi sebagai latihan peserta didik dalam mengembangkan kompetensinya. Gambar kerja pada *jobsheet* dibuat sedemikian rupa, meskipun sederhana namun jelas. Lebih diarahkan pada peserta didik dalam membaca dan memahami gambar tersebut sehingga lebih memperlancar kegiatan praktek.

### 6. Mata Diklat Membuat Hiasan Busana di SMK

#### a. Mata Diklat membuat Hiasan Busana

Mata Diklat Membuat Hiasan Busana adalah mata diklat yang mengajarkan tentang menghias dan memperindah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia untuk dirinya sendiri maupun untuk keperluan rumah tangga. Mata diklat ini termasuk pada mata diklat produktif, materi pelajaran yang diberikan baik teori maupun praktek. (Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2004:10)



Mata Diklat Membuat Hiasan Busana merupakan pelajaran produktif yang berisi teori dan praktek dengan tujuan memberikan keterampilan menghias dan memperindah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia untuk dirinya sendiri maupun untuk keperluan rumah tangga di jurusan Tata Busana kelas XI di SMK N 3 Klaten. Kompetensi dasar yang diajarkan dapat dilihat pada tabel silabus Mata Diklat Membuat Hiasan Busana berikut ini:

Tabel 01. Silabus Mata Diklat Membuat Hiasan Busana

Kompetensi Dasar	Indikator	Mareti Pembelajaran
1.1 Mengidentifikasi hiasan busana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskripsikan tentang menghias</li> <li>• Menyebutkan macam-macam / jenis sulaman</li> <li>• Mendiskripsikan tentang sulaman berwarna</li> <li>• Mengidentifikasi macam-macam sulaman berwarna</li> <li>• Mendiskripsikan tentang sulaman putih</li> <li>• Mengidentifikasi macam-macam sulaman putih</li> <li>• Mendiskripsikan tentang bordir</li> <li>• Menyebutkan macam-macam perlengkapan bordir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian menghias</li> <li>• Macam-macam / jenis sulaman</li> <li>• Pengertian sulaman berwarna</li> <li>• Macam-macam sulaman berwarna</li> <li>• Pengertian sulaman putih</li> <li>• Macam-macam sulaman putih</li> <li>• Pengertian membordir</li> <li>• Perlengkapan membordir</li> </ul>
1.2 Membuat hiasan pada kain atau busana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan alat dan bahan untuk menghias menggunakan tangan</li> <li>• Memindahkan ragam menggunakan karbon</li> <li>• Memindahkan ragam ke kain tanpa menggunakan karbon</li> <li>• Membuat busana / lenan rumah tangga dengan teknik matelase.</li> <li>• Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat benda</li> <li>• Membuat busana / lenan rumah tangga dengan teknik sulaman inggris dan sulaman riseliu</li> <li>• Menyiapkan alat dan bahan untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan alat dan bahan untuk menghias menggunakan tangan</li> <li>• Cara memindahkan ragam ke kain menggunakan karbon</li> <li>• Cara memindahkan ragam ke kain tanpa menggunakan karbon</li> <li>• Membuat benda dengan teknik matelase</li> <li>• Persiapan alat dan bahan untuk membuat benda teknik matelase</li> <li>• Membuat benda dengan teknik sulaman inggris dan sulaman</li> </ul>

	<p>membuat benda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan alat dan bahan untuk membordir menggunakan mesin domestic</li> <li>• Membuat teknik dasar bordir dengan mesin domestic</li> <li>• Membuat variasi teknik bordir dengan mesin domestic.</li> <li>• Membuat teknik dasar bordir dengan mesin juki .</li> <li>• Membuat busana atau lenan rumah tangga dengan teknik bordir.</li> </ul>	<p>riselieu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan alat dan bahan untuk membuat benda benda teknik Inggris dan Richelieu</li> <li>• Persiapan alat dan bahan untuk menghias menggunakan mesin domestic</li> <li>• Macam-macam teknik dasar bordir</li> <li>• Macam-macam variasi teknik bordir</li> <li>• Macam-macam teknik dasar bordir mesin juki</li> <li>• Persiapan alat dan bahan untuk membuat benda dengan menerapkan bordir menggunakan mesin domestic</li> <li>• Persiapan alat dan bahan untuk membuat benda dengan menerapkan bordir menggunakan mesin juki</li> </ul>
--	---	---

Sumber: Silabus SMK Negeri 3 Klaten

Pelajaran Membuat Hiasan Busana dominan dilakukan dengan praktek, sehingga pelajaran keterampilan biasanya diajarkan di kelas yang memiliki fasilitas yang sesuai dengan mata pelajarannya. Secara filosofis inti dari SMK adalah kegiatan belajar mengajar di kelas, bengkel, dan laboratorium (Suharsimi Arikunto, 1984).

Sebelum membuat membuat hiasan pada suatu benda atau busana baik dengan cara menghias kain maupun dengan membuat bahan baru, terlebih dahulu kita perlu membuat suatu rencana tentang hiasan yang akan dibuat yang disebut dengan desain hiasan busana.

#### **b. Hiasan Busana**

##### **1) Konsep dasar menghias busana**

Menurut Ernawati (2008:384) menjelaskahn tentang istilah menghias yaitu dalam Bahasa Inggris berasal dari kata “to decorate” yang berarti

menghias atau memperindah. Dalam busana menghias berarti menghias atau memperindah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia baik untuk dirinya sendiri maupun untuk keperluan rumah tangga. Benda yang dipakai untuk diri sendiri antara lain blus, rok, celana, tas, topi dan lain-lain, sedangkan untuk keperluan rumah tangga diantaranya yaitu taplak meja, bed cover, bantal kursi, gorden dan lain-lain.

Ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan atas 2 macam yaitu: a) Menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun dengan menggunakan mesin, b) Menghias dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda. Menghias permukaan kain atau bahan yaitu berupa aneka teknik hias seperti sulaman, lekapan, mengubah corak, smock, kruistek, terawang dan metelase. Sedangkan membuat bahan baru yaitu berupa membuat kaitan, rajutan, frivolate, macrame dan sambungan perca. Yang akan dibahas pada bab ini hanyalah menghias busana dengan cara menghias permukaan bahan atau busana dengan beberapa teknik hias. Hiasan busana harus direncanakan terlebih dahulu agar hasil hiasan sesuai dengan tujuan yaitu menghias dan memperindah suatu benda. Berikut akan dijelaskan tentang konsep dasar menghias busana:

a) Desain hiasan

Menurut Widjiningih (1982: 1) desain adalah rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Desain hiasan merupakan desain yang dibuat untuk meningkatkan mutu dari desain

struktur suatu benda. Desain hiasan ini terbentuk dari susunan berbagai unsur seperti garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna.

Menurut Widjiningsih (1982: 1) desain hiasan busana merupakan desain terapan yang diterapkan pada berbagai pakaian anak maupun dewasa, serta diterapkan pada lenan rumah tangga. Bentuk dan warna merupakan unsur yang sangat mempengaruhi tampilan sebuah desain hiasan. Agar indah dan menarik dilihat dalam mendesain hiasan ini juga harus memperhatikan unsur dan prinsip desain.

Agar hiasan yang digunakan sesuai dan dapat memperindah bidang yang dihias maka perlu diperhatikan beberapa hal yaitu :

- (1) Hiasan yang digunakan hendaklah tidak berlebihan.
- (2) Hiasan yang digunakan disesuaikan dengan desain struktur benda yang dihias.
- (3) Penempatan desain hiasan disesuaikan dengan luasnya *background* dari benda yang dihias.

Keseimbangan ini secara garis besar dapat dikelompokkan atas 2 yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

- (1) Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan yang tercipta dimana bagian yang satu sama dengan bagian yang lain. Contohnya bagian kiri sama besar dengan bagian kanan atau bagian atas sama dengan bagian bawah, yaitu sebagai berikut:



Gambar 02. Keseimbangan Simetris Pada Desain Hiasan

- (2) Keseimbangan asimetri (keseimbangan informal) merupakan keseimbangan yang dibuat dimana bagian yang satu tidak sama dengan bagian yang lain tetapi tetap menimbulkan kesan seimbang. Contoh desain dengan keseimbangan asimetris, yaitu sebagai berikut:



Gambar 03. Keseimbangan Asimetri Pada Desain Hiasan

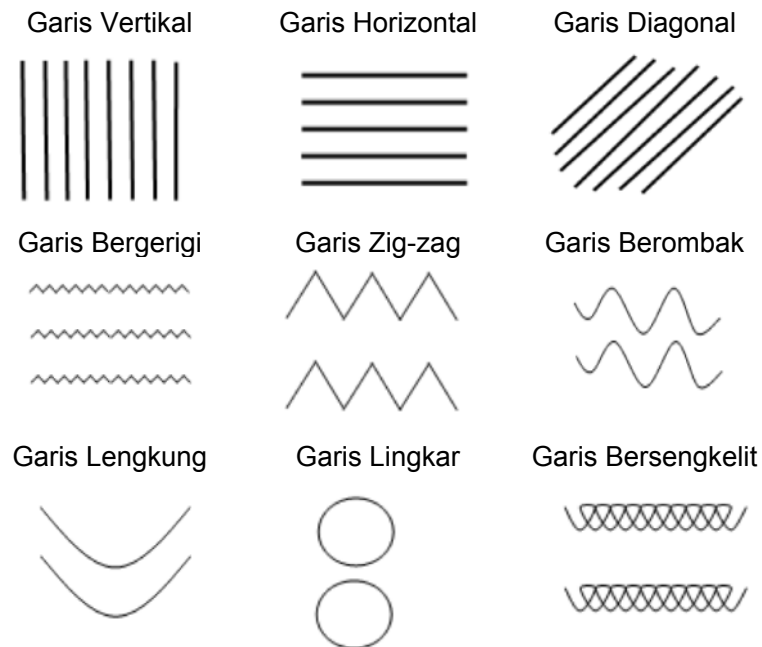
Untuk menciptakan irama pada desain hiasan dapat dilakukan dengan cara pengulangan bentuk secara teratur, radiasi atau pancaran dan perubahan atau peralihan ukuran. Pengulangan bentuk secara teratur dibuat dengan mengulang bentuk yang sama yang disusun berjejer mengikuti garis lurus atau garis lengkung. Dengan teknik radiasi atau pancaran dilakukan dengan menyusun ragam hias pada bidang lingkaran dari tengah menyebar ke seluruh sisi atau dari sisi ke tengah bidang. Kesatuan pada desain merupakan terdapatnya kesatuan pada keseluruhan komponen desain.

b) Unsur- unsur desain

Unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 1993 : 7). Pendapat lain ada yang mengatakan bahwa unsur desain atau elemen desain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain, (Prapti Karomah dan Sicilia S, 1986: 35). Unsur – unsur desain meliputi :

(1) Garis

Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A. Riyanto, 2003 : 28). Garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis pula dapat menggambarkan sifat sesuatu, (Widjiningih, 1982 : 3). Berdasarkan pengertian di atas, Garis adalah kumpulan dari titik yang mempunyai arah dan tujuan untuk mengungkapkan emosi dan ekspresi. Berikut adalah macam-macam garis.



Gambar 04. Macam-Macam Garis

## (2) Arah

Menurut Atisah Sipahelut dan Petrus sumadi (1991) Arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa. Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), dan miring kekiri dan kekanan (diagonal). Masing-masing arah memberi kesan yang berbeda-beda.

Menurut Widjiningsih (1982) arah dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- (a) Arah mendatar (horizontal), memberi kesan tenang, tentram, pasif.
- (b) Arah tegak lurus (vertikal), memberi kesan agung, stabil, kokoh, berwibawa.
- (c) Arah miring kekiri dan kekanan (diagonal), memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Kemudian menurut Sri Widarwati (1993) arah dibagi menjadi :

- (a) Arah garis tegak lurus memberi kesan keluhuran, melangsingkan.
- (b) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- (c) Arah garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- (d) Arah garis miring mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan.
- (e) Arah garis miring mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.

Berdasarkan pengertian di atas, Arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan bisa menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda. Misalnya garis yang semula terlihat kaku menjadi lebih bervariasi karena adanya arah.

## (3) Bentuk

Menurut Arifah A Ariyanto (2003) dalam sebuah desain busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau bentuk lainnya, sebagai variasi pada figur seseorang atau pada busana. Jadi bentuk adalah suatu bidang maupun ruang yang terbentuk oleh adanya hubungan garis. Setiap benda mempunyai bentuk tersendiri

menurut sifatnya. Bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas.

(a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur.

(b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air, pohon-pohon dan lain-lain.

#### (4) Ukuran

“Ukuran merupakan panjang, lebar, luas, besar sesuatu”(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1992 : 1098). Dalam desain ukuran sangat mempengaruhi besar kecilnya suatu benda. Dalam penggunaan ukuran sebaiknya menggunakan ukuran yang tepat, apabila menginginkan ukuran yang berbeda hendaknya disesuaikan dengan membandingkan dengan ukuran yang sebenarnya agar menghasilkan suatu ukuran yang seimbang.

#### (5) Tekstur

Menurut Widjiningsih (1982: 5) tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dapat dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal-tipis dan sebagainya.

#### (6) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih (Chodiyah Wisri A Mamdy, 1982:16). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) Nilai gelap terang mempunyai bermacam-macam tingkatan jumlah gelap terang pada suatu desain. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai



gelap terang merupakan tingkatan warna yang menunjukkan kearah putih (terang) atau kearah hitam (gelap) yang disebabkan oleh cahaya yang mengenai suatu benda. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam sedangkan untuk sifat terang digunakan warna putih (Sri Widarwati, 1993:10).

#### (7) Warna

Warna adalah spektrum yang terdapat didalam suatu cahaya yang sempurna (berwarna putih). Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, Warna adalah sesuatu yang dapat mempengaruhi penglihatan yang disebabkan adanya pantulan cahaya. Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik.

#### c) Prinsip-prinsip desain

Prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati 1993 : 15). Prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

##### (1) Harmoni

Harmoni menurut Sri Widarwati (1993) adalah kesatuan diantara unsur desain. Menurut Widjningsih (1982) harmoni ialah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982) harmoni adalah asas yang mencerminkan kesatuan susunan obyek dan ide-ide. Jadi harmoni merupakan suatu kesatuan dari unsur suatu obyek dan ide-ide.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah kesatuan unsur-unsur disain dalam seni yang menimbulkan kesan adanya keharmonisan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

## (2) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) keseimbangan adalah pengelompokan bentuk, warna, dan garis yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) Keseimbangan adalah pengaturan, penyusunan unsur-unsur desain pada busana secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai, asas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

## (3) Proporsi (Perbandingan)

Proporsi pada suatu desain busana yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan atau bidang pada suatu mode busana (Arifah A Riyanto, 2003 : 52). Menurut Sri Widarwati (1993) Proporsi adalah unsur-unsur pada desain busana sehingga tercapai keselarasan yang menyenangkan. Proporsi merupakan hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam satu susunan (Widjiningih, 1982 : 13). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Proporsi adalah cara menempatkan bagian busana pada desain busana dalam suatu kesatuan yang selaras.

#### (4) Irama

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) Irama dalam suatu pandangan yang teratur pada busana dengan merangkai unsur garis, bentuk, warna dan bahan menjadi suatu busana yang indah sehingga mata bergerak dari satu unsur keunsur yang lain secara teratur dan menimbulkan perasaan yang menyenangkan.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 17) Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain. Irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian kebagian lainnya yang dapat dirasakan dengan penglihatan. Bila pandangan mata pada suatu desain itu teratur, maka pergerakan mata yang teratur itulah yang disebut irama (Arifah A Riyanto, 2003 : 57).

#### (5) Pusat perhatian (*center of interest*)

Menurut Arifah A Riyanto (2003) Pusat perhatian pada desain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya atau pusat perhatian. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari sisi pemakai (Sri Widarwati, 1993 : 21).

Berdasarkan pengertian di atas, pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja.

d) Teknik penyajian gambar

Dalam membuat desain hiasan busana, desain yang dibuat harus dapat membawa pesan dari perancangannya. Sehingga orang lain dapat memahami desain tersebut. Dalam menampilkan desain tersebut sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk dapat menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian gambar. Teknik yang digunakan untuk menyajikan desain hiasan busana meliputi :

(1) Sketsa Desain (*Design Sketching*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) Yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Menurut Sri Widarwati(1996) Sketsa desain adalah pengembangan ide-ide yang diterapkan pada kertas secepat mungkin. Sedangkan menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Sketsa desain adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode dengan menggunakan pensil, pena atau alat tulis lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* adalah suatu desain yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang suatu desain hiasan.

(2) Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Yaitu suatu desain sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha garmen (Arifah A. Riyanto, 2003 : 139). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki(2004) Sketsa Produksi

merupakan desain busana yang ditampilkan dengan jelas. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996) Sketsa Produksi adalah sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi. Adapun fungsi sketsa produksi yaitu memberikan keterangan bukan untuk memberi kesan.

Berdasarkan pengertian di atas, Sketsa Produksi adalah desain hiasan busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha.

### (3) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) yaitu desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang, yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Porrie Muliawan (2003) Desain Presentasi adalah desain yang dibuat untuk pembuatan busana secara perorangan. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996) Desain Presentasi adalah sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan.

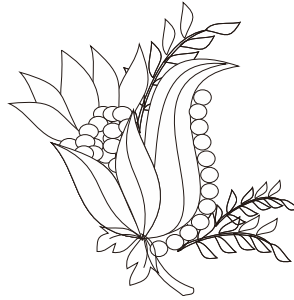
Berdasarkan pengertian di atas, Desain Presentasi adalah desain hiasan busana yang dibuat untuk memproduksi hiasan busana yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

#### 1) Jenis-jenis hiasan busana

Desain hiasan dapat dibuat dari berbagai bentuk ragam hias. Adapun jenis-jenis ragam hias yang dapat digunakan untuk menghias bidang atau benda yaitu :

a) Bentuk naturalis

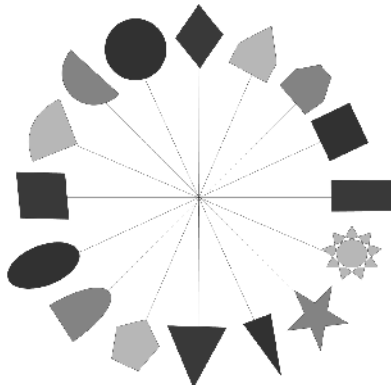
Bentuk naturalis yaitu bentuk yang dibuat berdasarkan bentukbentuk yang ada di alam sekitar seperti bentuk tumbuh-tumbuhan, bentuk hewan atau binatang, bentuk batu-batuan, dan lain-lain. Berikut ini dapat dilihat beberapa contoh ragam hias naturalis :



Gambar 05. Bentuk Ragam Hias Naturalis

b) Bentuk geometris

Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang mempunyai bentuk teratur dan dapat diukur menggunakan alat ukur. Contohnya bentuk segi empat, segi tiga, lingkaran, kerucut, silinder dan lain-lain. Berikut ini beberapa bentuk-bentuk geometris :

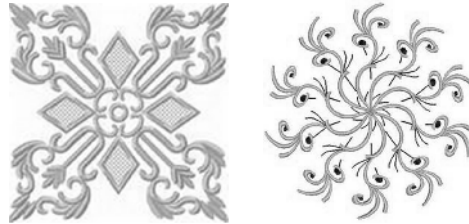


Gambar 06. Bentuk Raham Hias Geometris

c) Bentuk dekoratif

Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang berasal dari bentuk naturalis dan bentuk geometris yang sudah distilasi atau direngga

sehingga muncul bentuk baru tetapi ciri khas bentuk tersebut masih terlihat. Bentuk-bentuk ini sering digunakan untuk membuat hiasan pada benda baik pada benda-benda keperluan rumah tangga maupun untuk hiasan pada busana. Berikut contoh bentuk ragam hias dekoratif:



Gambar 07. Bentuk Ragam Hias Dekoratif

d) Stilisasi

Ragam hias yang digunakan untuk menghias benda umumnya ragam hias yang sudah di stilasi. Stilasi yaitu mengubah dan menyederhanakan bentuk asli sehingga terdapat bentuk gambar lain yang kita kehendaki. Stilasi ini dapat dilakukan dengan cara mengubah bentuk atau dengan melihat objek dari berbagai arah misalnya dilihat dari depan, belakang, dari atas dan lain-lain sehingga dapat menghasilkan ragam hias baru yang diinginkan. Contoh beberapa stilasi bentuk naturalis dan bentuk geometris :



Gambar 08. Bentuk Ragam Hias Stilisasi

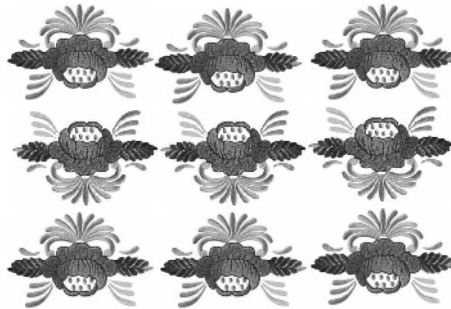
2) Membuat desain hiasan untuk busana

Agar ragam hias di atas dapat digunakan untuk menghias suatu benda maka perlu dirancang bentuk susunan ragam hiasnya yang disebut dengan pola hias. Pola hias merupakan susunan ragam hias yang disusun jarak dan ukurannya berdasarkan aturan-aturan tertentu. Pola hiasan juga harus menerapkan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, irama, aksentuasi, dan kesatuan sehingga terdapat motif hias atau desain ragam hias yang kita inginkan.

Pola hias ini ada 4 macam yaitu sebagai berikut:

a) Pola serak atau pola tabur

Pola serak atau pola tabur yaitu ragam hias kecil-kecil yang diatur jarak dan susunannya mengisi seluruh permukaan atau sebahagian bidang yang dihias. Ragam hias dapat diatur jarak dan susunannya apakah ke satu arah, dua arah, dua arah (bolak balik) atau ke semua arah. Contoh pola serak/pola tabur yaitu :



Gambar 09. Bentuk Ragam Hias Pola Serak/ Pola Tabur

b) Pola pinggiran

Pola pinggiranyaitu ragam hias disusun berjajar mengikuti garis lurus atau garis lengkung yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Pola pinggiran ini ada lima macam yaitu pola pinggiran



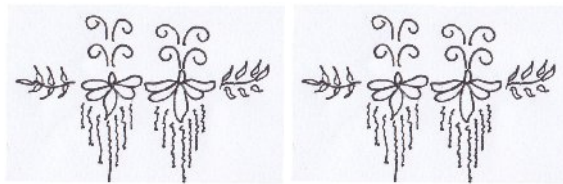
berdiri, pola pinggiran bergantung, pola pinggiran simetris, pola pinggiran berjalan, dan pola pinggiran memanjat.

- (1) Pola pinggiran berdiri yaitu ragam hias disusun berjajar berat kebawah atau disusun makin keatas makin kecil. Pola pinggiran ini sering digunakan untuk menghias pinggiran bawah rok, pinggiran bawah blus, ujung lengan dan lain-lain. Contoh pola pinggiran berdiri sebagai berikut:



Gambar 10. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Berdiri

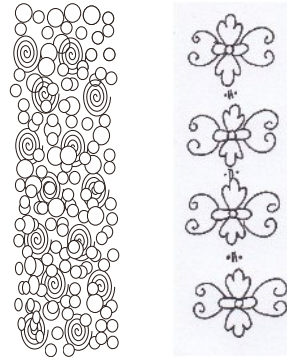
- (2) Pola pinggiran bergantung yaitu kebalikan dari pola pinggiran berdiri yang mana ragam hias disusun berjajar dengan susunan berat ke atas atau makin ke bawah makin kecil sehingga terlihat seperti menggantung. Pola pinggiran ini digunakan untuk menghias garis leher pakaian, garis hias horizontal yang mana ujung motif menghadap ke bawah. Contoh pola pinggiran bergantung:



Gambar 11. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Bergantung

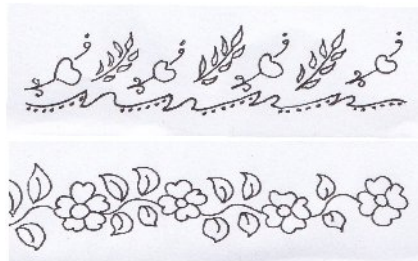
- (3) Pola pinggiran simetris yaitu ragam hias di susun berjajar dimana bagian atas dan bagian bawah sama besar. Pinggiran ini digunakan untuk menghias pinggiran rok, pinggiran ujung lengan,

tengah muka blus, gaun ataupun rok. Contoh pola pinggiran simetris yaitu sebagai berikut:



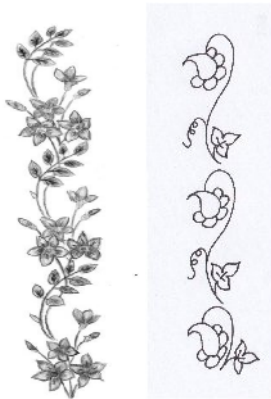
Gambar 12. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Simetris

- (4) Pola pinggiran berjalan yaitu susunan ragam hias yang disusun berjajar pada garis horizontal dan dihubungkan dengan garis lengkung sehingga motif seolah-olah bergerak ke satu arah. Pola pinggiran berjalan ini digunakan untuk menghias bagian bawah rok, bawah blus, ujung lengan, dan garis hias yang horizontal. Contoh pola pinggiran berjalan yaitu sebagai berikut :



Gambar 13. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Berjalan

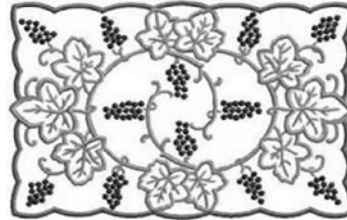
- (5) Pola pinggiran memanjat yaitu susunan ragam hias yang disusun berjajar pada garis tegak lurus sehingga seolah-olah motif bergerak ke atas/memanjat. Pola hiasan seperti ini digunakan untuk menghias bagian yang tegak lurus seperti tengah muka blus, tengah muka rok, garis princes dan lain-lain. Contoh pola pinggiran memanjat yaitu sebagai berikut:



Gambar 14. Bentuk Ragam Hias Pola Pinggiran Memanjat

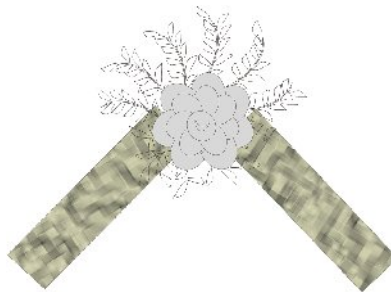
(6) Pola mengisi bidang, yaitu ragam hias disusun mengikuti bentuk bidang yang akan dihias. Contohnya bidang segi empat, bidang segi tiga, bidang lingkaran dan lain-lain.

(a) Mengisi bidang segi empat, ragam hias bisa disusun di pinggir atau di tengah atau pada sudutnya saja sehingga memberi kesan bentuk segi empat.



Gambar 15. Bentuk Motif Pola Mengisi Bidang Segi Empat

(b) Mengisi bidang segi tiga, ragam hias disusun memenuhi bidang segi tiga atau di hias pada setiap sudut segitiga.



Gambar 16. Bentuk Ragam Hias Pola Mengisi Bidang Segi Tiga Sama Sisi

(c) Pola mengisi bidang lingkaran/setengah lingkaran, ragam hias dapat disusun mengikuti pinggir lingkaran, di tengah atau memenuhi semua bidang lingkaran. Pola mengisi bidang lingkaran ini dapat digunakan untuk menghias garis leher yang berbentuk bulat atau leher *Sabrina*, taplak meja yang berbentuk lingkaran, dan lain-lain. Contoh pola mengisi bidang lingkaran yaitu:



Gambar 17. Bentuk Ragam Hias Pola Mengisi Bidang Lingkaran

(7) Pola bebas

Pola bebas yaitu susunan ragam hias yang tidak terikat susunannya apakah arah horizontal atau vertikal, makin ke atas susunannya makin kecil atau sebaliknya, dll. Beberapa contoh pola bebas yaitu :



Gambar 18. Bentuk Ragam Hias Pola Mengisi Bidang Bebas

### 3) Pengembangan dan perubahan bentuk desain

Menurut Triyanto, dkk (2011: 23) pengembangan bentuk dan perubahannya dapat dilakukan dalam beberapa teknik pengembangan:

- (1) Stilisasi, stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan obyek dan atau benda yang digambar. Teknik yang paling mudah dalam membuat stilisasi dengan menambah bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit.
- (2) Distorsi, distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.
- (3) Transformasi, transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figur dari obyek yang digambar.
- (4) Disformasi, deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk obyek.
- (5) Metamorfosis, Metamorfosis merupakan penggambaran bentuk yang mengalami perubahan melalui proses dan menjelma menjadi sesuatu yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan bentuk dan perubahannya dapat dilakukan dalam beberapa teknik pengembangan yaitu stilisasi, distorsi, transformasi, disformasi dan metamorfosis.

## 7. Sulaman Fantasi

### a. Pengertian sulaman fantasi

Menurut Nandang Subarnas (2006: 11) sulaman fantasi disebut juga sulaman bebas. Dalam pembuatannya, sulaman ini menggunakan bermacam-macam tusuk hias, benang, dan tidak terikat pada jumlah tusuk atau bentuk. Menurut Ernawati (2008: 408) sulaman fantasi disebut juga sulaman karena sulaman ini didesain dengan memvariasikan tusuk hias dan warna benang pada bahan tenunan polos. Ragam hias yang digunakan untuk sulaman sering menggunakan ragam hias naturalis seperti bentuk bunga-bunga, binatang, buah-buah dan geometris. Warna yang digunakan untuk sulaman lebih dari dua macam tusuk. Penggunaan tusuk divariasikan lebih dari dua macam tusuk (Ernawati, 2008: 408). Sedangkan menurut Widjiningasih (1983: 85) sulaman fantasi berbeda dengan sulaman bebas. Sulaman bebas adalah sulaman yang dikerjakan menurut kreasi masing-masing orang. Mengenai bahan, macam benang, jenis tusuk hias, kombinasi warna, dan yang lain semuanya bebas menurut kemauan yang mencipta.



Gambar 19. Motif Sulaman Fantasi

Berdasarkan pendapat Ernawati (2008: 408), mengenai pengertian sulaman fantasi tersebut diatas menjadi acuan penelitian dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi pada mata pelajaran Membuat Hiasan Busana di SMK N 3 Klaten.

## **b. Teknik dasar pembuatan sulaman fantasi**

### **1) Bahan**

Dalam pembuatan sulaman bebas diperlukan bahan-bahan. Bahan tersebut yaitu kain polos, benang, karbon jahit, dan kertas minyak. Kain polos digunakan sebagai media pokok untuk menyulam, benang digunakan untuk membuat tusuk hias dalam sulaman. Benang memiliki berbagai macam jenisnya yaitu benang bordir katun, benang mouline, benang parel, benang emas, dan benang silver.

### **2) Alat**

Alat untuk mengerjakan pekerjaan sulaman antara lain: gunting kain, gunting kertas, gunting sulam/ bordir, gunting benang, pendedel untuk melepas jahitan yang salah, jarum tangan untuk membuat berbagai macam tusuk hias sulam, bantal jarum untuk menyimpan jarum tangan, pembidang/ raam, untuk mengencangkan vahan yang akan disulam, bidal/ tudung jari untuk melindungi jari dari tusukan-tusukan pada waktu menyulam, mata nenek untuk membantu memasukkan benang pada lubang jarum, meteran yang berguna untuk mengukur panjang kain, pensil untuk menggambar pola hiasan, karbon jahit untuk memindahkan pola hiasan yang tergambar pada kertas minyak ke kain.

## **c. Macam-macam tusuk hias sulaman fantasi**

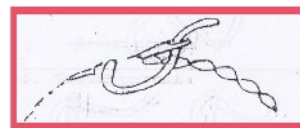
Dalam membuat berbagai macam hiasan sulaman dapat digunakan berbagai macam tusuk hias. Adapun berbagai macam tusuk hias yang biasa digunakan menurut Porrie (1975: 7-9) adalah sebagai berikut:

- 1) Tusuk jelujur, yaitu jenis sulaman yang mendasar, dan jelujur biasanya dipakai untuk pola dasar garis pinggiran bentuk sulaman.
- 2) Tusuk pipih, merupakan cara membuatnya mudah, jarum dimasukkan disatu sisi pola, keluar disisi lainnya hingga menghiasi ruang atau bentuk yang diinginkan. Tusuk pipih dibedakan menjadi 3 yaitu: tusuk pipih membujur, melintang dan miring.
- 3) Tusuk tangkai, tusuk dibuat dengan tusukan dari bawah keatas, tusukan kembali lalu pada tusukan semula. Tusuk ini untuk membuat sulaman batang, tangkai dan sirip daun.
- 4) Tusuk feston, tusuk ini sering disebut tusuk lubang kancing dan sulam selimut sesuai dengan kegunaannya.
- 5) Tusuk silang, merupakan tusuk yang cara mengerjakannya terkenal sejak jaman kuno, membentuk semua gambar atau pola benda dengan menyatukan bentuk silang-silang teratur.
- 6) Tusuk flanel, tusuk ini digunakan untuk melengkapi sesuatu pada kain berfungsi untuk mengelim bagian tepi busana.

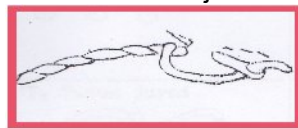
Tusuk-tusuk hias yang digunakan dalam sulaman fantasi yaitu:



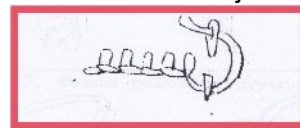
Tusuk Jelujur



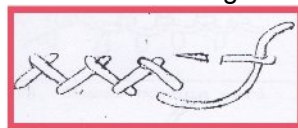
Tusuk Tikam Jejak



Tusuk Batang



Tusuk Feston



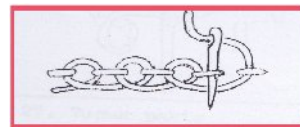
Tusuk Flanel



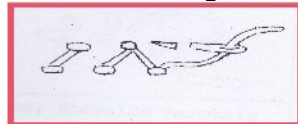
Tusuk Rantai



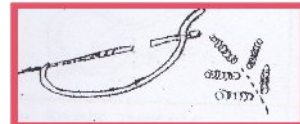
Tusuk Bunga



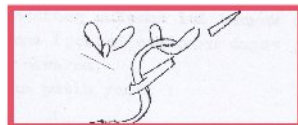
Tusuk Pekinese



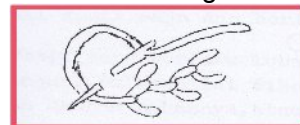
Tusuk Cevron



Tusuk Benang Sari



Tusuk Ranting



Tusuk Duri Ikan

Gambar 20. Tusuk Hias Sulaman Fantasi



## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian yang relevan dengan penelitian penulis dan menunjukkan pentingnya untuk melakukan penelitian ini. Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diantaranya sebagai berikut:

### **1. Penelitian Tentang Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode *Copy The Master* dengan bantuan VCD Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas VIII-A AMPS1 Antam, Pomala, Kolaka, Sulawesi Tenggara Tahun Ajaran 2011/2012.**

Penelitian skripsi Eva Kristian Andriani (2013) dengan judul di atas, Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Copy The Master* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi yang ditandai dengan prestasi atau hasil belajar siswa meningkat.

### **2. Penelitian Tentang Peningkatan Kompetensi Menulis Karya Ilmiah Dengan Metode *Copy The Master* Bagi Siswa Kelas XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Pati.**

Penelitian Sosilowati (2011) dengan judul di atas, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Copy The Master* memiliki dampak terhadap peningkatan kompetensi menulis karya ilmiah yang ditandai dengan nilai hasil belajar siswa meningkat.

### **3. Penelitian Tentang Penerapan Strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) Untuk meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Menulis Poster Siswa Kelas VIII-E di SMP Pasundan 4 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013.**

Penelitian Wahyuni (2013) dengan judul di atas, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi 3M memiliki dampak positif yaitu dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran menulis poster yang ditansai dengan nilai hasil belajar siswa meningkat.

Beberapa hasil penelitian yang relevan di atas ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Untuk lebih jelasnya melihat peta kedudukan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang relevan disajikan dalam table berikut ini:

Tabel 02. Penelitian yang Relevan

Uraian		Penelitian	Eva Kristian	Sosilowati	Wahyuni	Penulis
Tujuan	a. Untuk pencapaian kompetensi			√	√	√
	b. Untuk peningkatan keterampilan		√			
Tempat Penelitian	a. SD					
	b. SMP		√		√	
	c. SMA			√		
	d. SMK					√
Jenis Penelitian	a. Content analisis					
	b. Deskriptif					
	c. PTK		√	√	√	√
	d. R&D					
	e. Quasi eksperimen					
Metode Pengumpulan Data	a. Observasi		√	√	√	√
	b. Wawancara			√	√	√
	c. Catatan Lapangan		√			
	d. Tes		√	√	√	√
	e. Dokumentasi		√	√	√	√
	f. Angket		√	√	√	√
Teknik Analisis	Deskriptif		√	√	√	√
Mata diklat	a. Bahasa Indonesia		√	√	√	
	b. Membuat Hiasan pada Busana					√
Metode pembelajaran	a. Langsung		√	√	√	√
	b. Demonstrasi					
	c. Kooperatif					
Media pembelajaran	a. Hand Out					
	b. Jobsheet					√

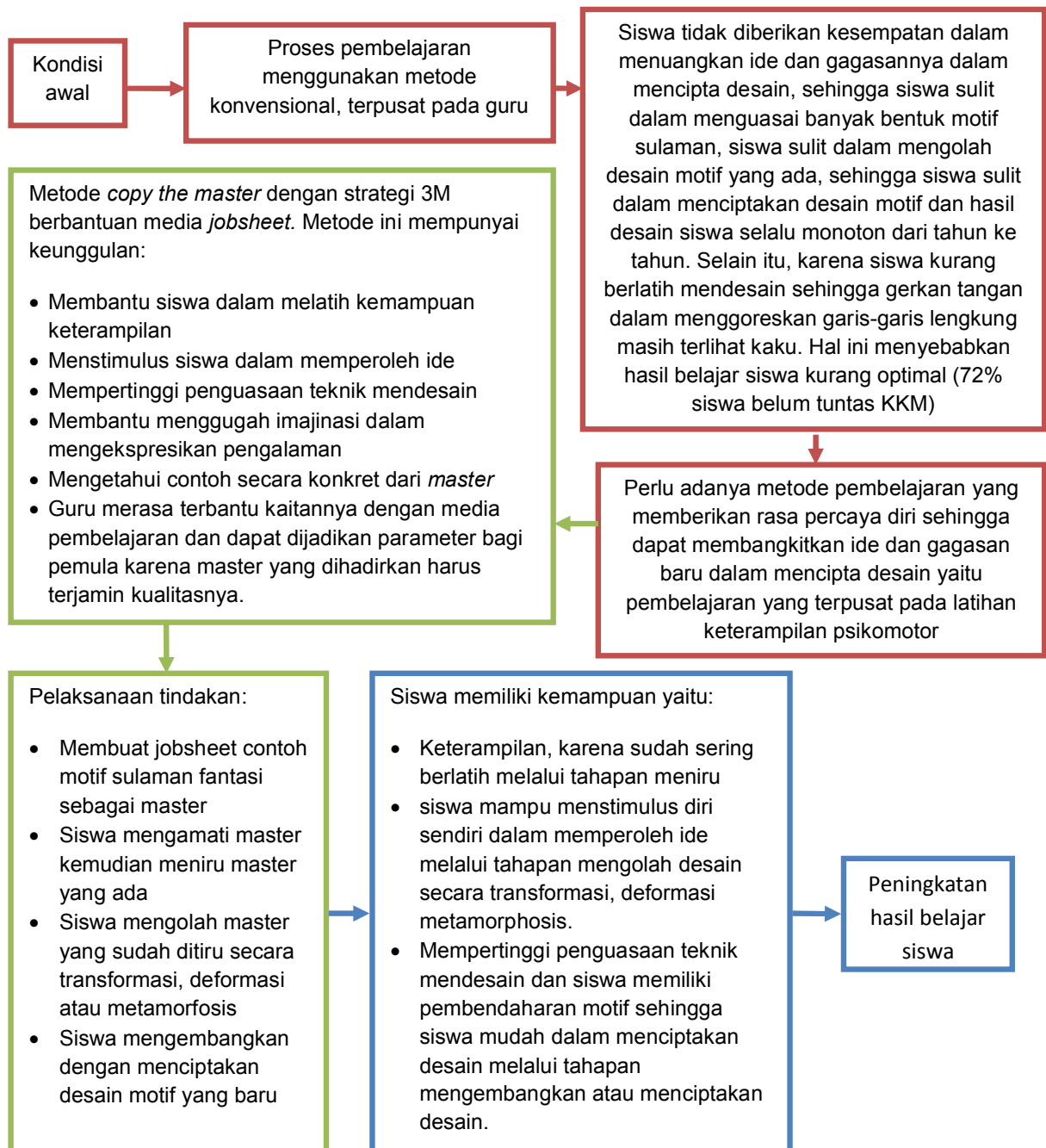
Pelaksanaan dan hasil penelitian di atas digunakan sebagai acuan penelitian yang akan dilakukan, terutama dalam hal peningkatan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*. Dari hasil penelitian di atas ternyata metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M dapat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penelitian di atas menginspirasi saya dalam melakukan penelitian dan sekaligus digunakan sebagai acuan dalam penelitian penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mencipta desain motif sulaman fantasi di SMK N 3 Klaten.

### **C. Kerangka Berfikir**

Sesuai dengan tujuan kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mengacu pada Standar nasional Pendidikan. Lulusan SMK dituntut untuk mengembangkan sifat profesion, unggul, siap bersaing dan siap memasuki dunia kerja maka perlu proses pembelajaran yang baik agar tujuan dari kompetensi tercapai. Selama ini, proses pembelajaran masih bersifat monoton dan terpusat pada guru dan siswa tidak diberikan kesempatan untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam menciptakan desain motif sulaman fantasi, sehingga hasil belajar siswa rendah hal ini dapat dilihat kurangnya kemampuan siswa dalam mendesain ragam motif sulaman fantasi, sulit untuk mengolah desain motif yang sudah ada, dan sulit untuk mengembangkan desain motif serta kurangnya siswa berlatih dalam mendesain sehingga gerakan tangan dalam menggoreskan garis-garis lengkung dalam desain motif masih terlihat kaku. Melihat situasi yang demikian, perlu diadakan upaya pemecahan melalui penerapan metode pembelajaran yang terpusat pada latihan keterampilan psikomotor siswa.

Sebagai alternatif pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*.

Metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M merupakan teknik pembelajaran dengan teknik meniru. Teknik meniru ini tidak hanya terbatas pada peniruan saja, tetapi ada tahap perbaikan atau revisi. Tahap peniruan sampai dengan perbaikan inilah yang menonjol dalam teknik ini pada dasarnya metode pembelajaran *copy the master* ini menuntut untuk melakukan latihan-latihan sesuai dengan model yang ditawarkan. Dimana penggunaan metode ini didasarkan pada beberapa hal, yaitu secara naluri siswa belajar dengan cara meniru, meniru merupakan pekerjaan yang mudah serta ringan untuk dilakukan karena kurang menuntut keterlibatan rasa dan intelek, dan mencontoh dalam latihan kerja praktek melibatkan aktivitas mata, karena itu indera mata mendapat latihan yang pada gilirannya dapat mempertajam pengamatan. Maka melalui proses yang paling awal yaitu siswa belajar melalui meniru, siswa dapat memiliki rasa percaya diri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 21. Kerangka Berfikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Penerapan metode pembelajaran *copy the master* berbantuan media *jobsheet* dapat meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

### **BAB III**

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian tindakan yang dilaksanakan sebagai strategi pemecahan masalah dengan memanfaatkan tindakan nyata kemudian melakukan refleksi terhadap hasil tindakan. Hasil tindakan dan refleksi tersebut dijadikan sebagai langkah pemilihan tindakan berikutnya sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

Menurut Wijaya Kusuma (2011:38-41) langkah penelitian tindakan kelas, yaitu : adanya ide awal, praservei, diagnosis, perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, refleksi, penyusunan laporan PTK. Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih langkah penelitian adalah : diagnosis masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi, analisis data, evaluasi dan refleksi.

Menurut Suharsimi Arikunto (2003:6) menggabungkan tiga kata istilah, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas, yang menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Kemmis dan Taggart penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan praktik sosial mereka, serta pemahaman mereka terhadap praktik-praktik tersebut. Sedangkan menurut Rupoport (Rochiati Wiriaatmadja, 2008:11) mengartikan penelitian tindakan kelas yaitu untuk membantu mengatasi

permasalahan praktis yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam etika yang disepakati bersama.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang penelitian tindakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

1) Adanya ide awal

Seseorang yang melaksanakan penelitian, pasti diawali dengan gagasan atau ide dan diharapkan dapat dilakukan atau dilaksanakan.

2) Praservei

Untuk mengetahui secara detail kondisi yang terdapat dikelas yang akan diteliti. Biasanya dilakukan oleh guru dan dosen.

3) Diagnosis

Dilakukan oleh peneliti yang tidak terbiasa mengajar di kelas yang dijadikan sasaran.

4) Perencanaan

Dibagi menjadi dua, yaitu: perencanaan umum dan khusus. Perencanaan umum dimaksudkan untuk menyusun rancangan yang meliputi keseluruhan aspek yang terkait PTK. Perencanaan khusus Implementasi tindakan. Merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan



sebelumnya. Strategi apa yang digunakan, materi yang diajarkan dan sebagainya.

5) Pengamatan

Pengamatan dapat dilakukan sendiri oleh peneliti. Pada saat monitoring haruslah mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi di kelas peneliti.

6) Evaluasi dan refleksi

Kegiatan merenung atau memikirkan sesuatu guna upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang berperan dalam PTK. Dilakukan dengan kolaborasi, refleksi dilakukan sesudah implementasi tindakan dan hasil observasi.

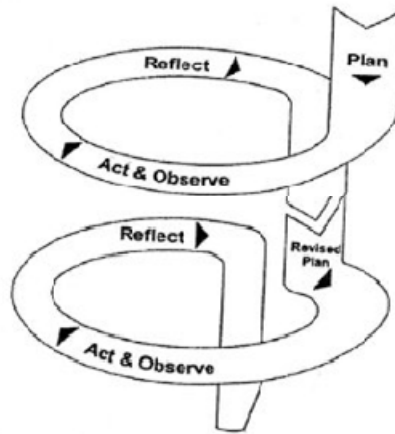
7) Penyusunan laporan PTK.

Dilakukan setelah melakukan penelitian di lapangan. Penelitian harus sistematis dan dilakukan sesuai acuan yang telah diberikan dalam penelitian PTK.

## **B. Desain Penelitian**

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan desain model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (2000: 18), yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi/ tindakan (*acting*) dan observasi (*observing*), 3) refleksi (*reflecting*). Rancangan atau desain penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model dari Kemmis dan Mc. Taggart, karena dengan menggunakan model ini apabila dalam awal pelaksanaan tindakan ada kekurangan, maka perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya

sampai target yang diinginkan tercapai. Adapun desain penelitian ini berdasarkan model Kemmis dan Tc. Taggart yaitu:



Gambar 22. Model Spiral Kemmis dan Taggart  
(Sumber: Riset Terapan Endang Mulyatiningsih, 2011:71)

Model ini membagi prosedur penelitian menjadi tiga tahap pada satu putaran siklus, yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi (Endang Mulyaningsih, 2011: 71).

### 1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan tindakan yang dibangun dan akan dilaksanakan, sehingga harus mampu melihat sejauh kedepan. Tahap perencanaan dimulai dari refleksi awal yaitu merencanakan pelaksanaan tindakan dalam penelitian. Perencanaan ini meliputi:

- a. Mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan. Pada fase ini dilakukan melalui diskusi dengan guru kelas, kepala sekolah maupun observasi di dalam kelas.
- b. Merencanakan pelaksanaan tindakan kelas dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode *copy the master*.

Rencana tindakan tersebut meliputi persiapan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian tindakan yaitu menyiapkan silabus mata pelajaran Membuat Hiasan Busana, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan *jobsheet*, menyiapkan lembar observasi, menyiapkan lembar wawancara, menyiapkan tes pencapaian kompetensi dan menyiapkan metode *copy the master*.

## **2. Pelaksanaan Tindakan (Action) dan Observasi (Observation)**

Tindakan disini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Dari pengertian tersebut, disimpulkan bahwa tindakan haruslah mempunyai inovasi baru meskipun hanya sedikit. Tindakan dilakukan berdasarkan rencana, meskipun tidak harus mutlak dilaksanakan semua. Yang perlu diperhatikan bahwa tindakan harus mengarah pada perbaikan dari keadaan sebelumnya. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*. Metode ini dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut: tahapan meniru, mengolah dan mengembangkan. Pelaksanaan tindakan harus secara kritis dilaporkan hasilnya. Peneliti bersama kolabolator, berperan untuk melakukan pengamatan pada jalannya pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait bersama prosesnya. Observasi merupakan landasan dari bagi refleksi tindakan saat itu dan dijadikan orientasi pada tindakan yang akan datang.

Selain itu, observasi harus bersifat responsif, terbuka pandangan dan pikiran.

Observasi dilakukan dengan bantuan observer yaitu teman sejawat yang memahami metode pembelajaran yang digunakan. Observer akan mengamati dan mengisi lembar observasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan.

### **3. Refleksi (*Reflection*)**

Refleksi adalah upaya evaluasi diri secara kritis dilakukan oleh tim peneliti, kolaborator dan orang-orang yang terlibat didalam penelitian. Refleksi merupakan bagian yang penting dalam langkah proses penelitian tindakan, dengan kegiatan refleksi akan memantapkan kegiatan atau tindakan untuk mengatasi permasalahan dengan memodifikasi perencanaan sebelumnya sesuai dengan apa yang dihadapi dilapangan. Peneliti melakukan refleksi setelah pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi atau setelah observasi selesai dilakukan. Refleksi ini penting untuk mengkaji ulang terhadap tindakan yang telah diberikan dan implikasi yang muncul pada subyek yang diteliti sebagai akibat adanya penelitian tindakan.

Pada penelitian ini refleksi dilakukan pada tiga tahap, yaitu a) tahap penemuan masalah, b) tahap merancang tindakan, dan c) tahap pelaksanaan. Pada tahap penemuan dan identifikasi masalah peneliti dan guru mata pelajaran Membuat Hiasan Busana membahas masalah-masalah apa yang dialami dikelas dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi dan merumuskan permasalahan tersebut secara operasional, serta merumuskan solusi apa yang digunakan untuk perbaikan

dalam pembelajaran tersebut. Hasil refleksi awal ini dituangkan dalam perumusan masalah yang lebih operasional.

Tahap merancang tindakan yaitu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode *copy the master* berbantuan media *jobsheet*. Dari hasil refleksi pada tahap tindakan diikuti dengan perbaikan rancangan tindakan yang dibuat dan dapat digunakan untuk pelaksanaan tindakan selanjutnya.

Refleksi berikutnya adalah tahap pelaksanaan dimana peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil pengamatan yang dilakukan untuk menyimpulkan data dan informasi yang berhasil dikumpulkan. Hasil yang diperoleh berupa hasil kompetensi siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* yang dirancang dari daftar permasalahan yang muncul dilapangan, yang selanjutnya dapat dipakai sebagai dasar untuk melakukan perencanaan ulang.

Dengan langkah-langkah tersebut terjadi suatu siklus, perencanaan, tindakan, pemantauan, dan refleksi, dapat merevisi atau menyusun kembali perencanaan baru untuk menyempurnakan perencanaan sebelumnya, dan perencanaan baru dapat disusun sesuai dengan permasalahan yang ditemukan dilapangan. Hal itu harus dilakukan sampai hasil tingkat optimalisasi yang lebih tinggi sesuai kriteria keberhasilan. Refleksi ini dilakukan untuk mengetahui apakah target yang diinginkan telah tercapai. Apabila telah tercapai maka pelaksanaan penelitian ini dihentikan, dan apabila target yang diinginkan belum tercapai, maka dilakukan siklus berikutnya.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dikelas XII Busana 1 SMK N 3 Klaten yang terletak di jalan Merbabu No. 11 Klaten. Penerapan penelitian ini diterapkan dalam mata Diklat Membuat Hiasan Busana yang terfokus pada mencipta desain motif sulaman fantasi. Waktu penelitian pada semester genap semester 2 tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 April sampai dengan 26 April 2014. Waktu disesuaikan dengan jadwal pembelajaran mata pelajaran membuat hiasan pada busana dan sesuai kesepakatan dengan pihak sekolah di SMK N 3 Klaten.

### **D. Subyek dan Obyek Penelitian**

#### **1. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiono, 2010: 118). Subyek penelitian ini adalah siswa XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten yang berjumlah 28 siswa pada tahun ajaran 2013/2014.

Teknik pengambilan subyek penelitian dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan subyek penelitian dengan pertimbangan tertentu. Siswa kelas XII program keahlian tata busana di SMK N 3 Klaten terdiri dari tiga kelas yaitu Busana 1, 2 dan 3. Dalam penelitian ini hanya kelas XII Busana 1 yang diambil sebagai subyek penelitian dengan alasan kelas XII Busana 1 pencapaian kompetensi mencipta desain motif sulaman fantasi belum maksimal dibandingkan dengan kelas XII Busana 2 dan 3, terbukti 72% siswa kelas XII Busana 1 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal atau  $\geq 75$ , sedangkan kelas XII Busana 2 siswa yang belum

mencapai KKM mencapai 40% dan kelas XII Busana 3 siswa yang belum mencapai KKM mencapai 30%.

## **2. Obyek penelitian**

Obyek dalam penelitian ini adalah penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dalam pencapaian hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi siswa program keahlian tata busana SMK N 3 Klaten.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 161) data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka. Tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting karena dengan pengumpulan data, maka peneliti akan mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pengumpulan data penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan cara, yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes pencapaian hasil belajar.

### **1. Observasi**

Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung berdasarkan pada lembar observasi untuk mengamati dan mencatat proses belajar mengajar melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M dengan berbantuan media *jobsheet*. Observasi dilakukan untuk mengetahui tindakan guru selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini peneliti melakukan pengamatan mencatat hal-hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

## **2. Wawancara**

Wawancara yang dilakukan terhadap guru mata diklat dan siswa dengan cara bertanya secara langsung kepada guru mata diklat dan siswa tentang pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.

## **3. Dokumentasi**

Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto dan video siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tes yang telah diberikan.

## **4. Tes**

Tes adalah cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dari penilaian di bidang pendidikan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif dan psikomotor, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas berupa pertanyaan atau perintah oleh tester sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee, nilai yang dicapai dapat dibandingkan dengan nilai standar tertentu sri wening(1996 : 14). Soal tes yang dibuat, diberikan kepada siswa kemudian diselesaikan secara individu guna mengukur hasil belajar siswa dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana.

## **F. Instrumen Penelitian**

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 136), instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat,



lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Sedangkan menurut Sugiono (2010: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Instrumen penelitian mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan. Penelitian tindakan termasuk jenis penelitian kuantitatif, data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Instrumen pada umumnya dibedakan menjadi dua macam yaitu instrumen yang berbentuk tes untuk mengukur hasil belajar siswa dan instrumen nontest untuk mengukur sikap. Instrumen dalam penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi dua, yaitu: lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan tes pencapaian hasil belajar siswa.

### **1. Lembar Observasi**

Observasi disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Mengobservasi dapat dilakukan dengan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap. Observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar dan rekaman suara (Suharsimi Arikunto, 2010:200)

Menurut Suharsimi Arikunto, (2010:200) ditinjau dari jenis observasi maka observasi terdiri dari:

- a. Observasi non sistematis yang dilakukan oleh pengamat dengan tak menggunakan instrumen pengamatan.

- b. Observasi sistematis yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengetahui dan memperoleh data tentang keadaan/ situasi yang ada di dalam sekolah, dan untuk mengetahui permasalahan pelaksanaan pembelajaran terhadap penerapan metode pembelajaran yang akan dijadikan untuk kemajuan pembelajaran. Observasi ditujukan kepada responden (siswa XII Busana 1) dan digunakan untuk mengumpulkan data tentang segala sesuatu yang terjadi selama berlangsungnya tindakan melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M, antara lain meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi. Adapun kisi-kisi instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran metode *copy the master* dengan strategi 3M adalah sebagai berikut:

Tabel 03. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M.

Sub Variabel	Tahapan	Kegiatan	Item Butir	Jumlah Item
Pelaksanaan kegiatan pembelajaran metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan)	Kegiatan awal	a. Membuka pelajaran	1,2	2
		b. Membagikan <i>jobsheet</i> dan apresiasi tentang materi pembelajaran dan langkah metode <i>copy the master</i>	3,4	2
	Kegiatan inti	a. Menjelaskan materi pembelajaran	5,6,7,8	4
		b. Meniru desain	9,10,11	4
		c. Mengolah desain secara stilisasi, distorsi, deformasi dan transformasi	11,12	2
		d. Mengembangkan desain dan menciptakan desain motif sulaman fantasi	13,14,15,16	4
	Kegiatan akhir	a. Evaluasi	17	1
		e. Kesimpulan	18,19,20	3

Kisi-kisi tersebut di atas sesuai dengan Peraturan menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, pelaksanaan proses pembelajaran mencakup tiga tahapan yang meliputi kegiatan pembukaan,

kegiatan inti dan penutup serta langkah penggunaan metode *copy the master* dengan strategi 3M.

## 2. Tes Unjuk Kerja

Pada tes bentuk perbuatan (unjuk kerja), umumnya dilakukan dengan cara menyuruh peserta tes untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang bersifat fisik (praktik). Tes bentuk perbuatan ini sangat cocok untuk melakukan penilaian dalam pelajaran praktik/keterampilan atau praktikum di laboratorium. Alat yang digunakan untuk melakukan penilaian pada umumnya berupa lembar pengamatan (lembar observasi). Tes bentuk perbuatan ini pada umumnya dapat digunakan untuk menilai proses maupun hasil (produk) dari suatu kegiatan praktik.

Tabel 06. Kisi-Kisi Tes Unjuk Kerja Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Bobot	Kriteria penilaian
Persiapan	1) Kelengkapan alat dan bahan	Kelengkapan yang mencakup: Alat: pensil 2B, pensil warna, pena, rautan, karet penghapus, penggaris Bahan: kertas gambar	5% 5%	
Pelaksanaan	1) Pemakaian alat dan bahan 2) Ketepatan penggunaan waktu 3) Kebersihan tempat kerja	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan 2) Ketepatan penggunaan waktu dalam mencipta desain motif sulaman fantasi 3) Kebersihan tempat kerja siswa	10 % 10% 10%	
Hasil	Hasil desain motif sulaman fantasi melalui proses sampai penyajian gambar	Proses dan hasil desain: 1) Ketepatan hasil kutipan contoh motif 2) Ketepatan mengubah desain secara transformasi, deformasi dan metamorfosis 3) Kreativitas mencipta desain motif sulaman fantasi 4) Ketepatan pembuatan desain sketsa 5) Ketepatan pembuatan desain kerja 6) Ketepatan pembuatan desain presentasi	10% 10% 10% 10% 10% 10%	

### 3. Tes Formatif

Tes memiliki arti sebagai alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes yang digunakan untuk mengukur aspek kognitif dibuat dalam bentuk uraian dengan masing – masing nomor soal memiliki bobot skor berbeda disesuaikan dengan tingkat kesukaran butir soal. Tes bentuk uraian adalah tes yang berbentuk pertanyaan tulisan, jawabannya merupakan karangan essay atau kalimat yang panjang.

Jenis tes yang dipakai adalah jenis *post test* yaitu yang diberikan pada setiap akhir program suatu pelajaran dan bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian Peserta Didik terhadap bahan pelajaran setelah mengalami suatu kegiatan belajar.

Tabel 05. Kisi – Kisi Instrumen Soal Formatif Pada Materi Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Dengan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M.

Indikator	Indikator	No Soal	Jumlah Soal	Bentuk Soal
Menjelaskan tentang desain motif sulaman fantasi	1. Mendeskripsikan pengertian sulaman fantasi	1	1	Essay
	2. Menjelaskan pengertian mencipta desain motif sulaman fantasi.	2	1	
	3. Mendeskripsikan sumber ide dalam mencipta desain sulaman fantasi.	3	1	
	4. Menjelaskan konsep dasar pengembangan desain	4	1	
	5. Menjelaskan teknik penyajian gambar.	5	1	
Jumlah Soal			5	

### G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum pengambilan data instrumen harus melalui proses validitas dan reliabilitas.

## 1. Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2009: 65) membedakan atas dua macam validitas yaitu validitas logis dan validitas empiris. Validitas logis merupakan validitas yang diperoleh melalui cara-cara yang benar sehingga menurut logika akan dapat dicapai suatu tingkat validitas yang dikehendaki. Sedangkan validitas empiris adalah ketepatan mengukur yang didasarkan pada hasil analisis yang bersifat empiris. Sedangkan Sukardi (2011: 122) validitas adalah: derajat yang menunjukkan suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Sebuah instrument dikatakan memiliki validitas empiris jika hasilnya sesuai dengan pengalaman. Berdasarkan dua jenis validitas tersebut dikenal 4 validitas yakni: validitas isi, validitas konstruk, validitas ada sekarang dan validitas prediktif.

Menurut Sugiyono (2011:352-353) mengemukakan validitas instrument terbagi tiga, antara lain:

### a. Pengujian validitas konstruk (*Construct Validity*)

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas konstruksi apabila butir-butir soal yang membangun tes tersebut mengukur setiap aspek berfikir seperti yang disebutkan dalam tujuan Instruksional Khusus. Uji validitas konstruk dilakukan dengan meminta pendapat para ahli (*judgment Expert*). Selanjutnya instrument yang telah disetujui para ahli diuji cobakan. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas dilakukan dengan analisis faktor yaitu mengkorelasikan antara skor item

### b. Pengujian validitas isi (*Content Validity*)

Validitas isi adalah derajat dimana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur. Untuk instrument berbentuk tes, pengujian

validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan alat penilaian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi suatu konsep atau variabel yang hendak diukur.

c. Pengujian validitas eksternal.

Validitas eksternal adalah validitas instrumen yang diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan. Bila telah terdapat kesamaan antara kriteria dalam instrument dengan fakta dilapangan, maka dapat dinyatakan instrument tersebut mempunyai validitas eksternal yang tinggi.

Dalam penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*Construct Validity*). Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata diklat membuat hiasan pada busana SMK Negeri 3 Klaten dan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis.

Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun. Para ahli yang diminta pendapatnya antaranya ahli materi dan ahli metode. Dari hasil pernyataan *judgment experts* tersebut di atas menunjukkan bahawa metode pembelajaran yang digunakan layak untuk digunakan dalam peneliitian. Instrument yang digunakan terdiri dari lembar observasi proses pelaksanaan pembelajaran, dan tes peningkatan hasil belajar dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

Setelah melalui uji validitas isi dengan *judgment experts* dilanjutkan dengan uji validitas empiris untuk instrumen tes menggunakan rumus *product moment*. Validitas soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefesien korelasi antara variable x dan y, dimana x adalah skor item dan y adalah skor total

N = jumlah responden

$\sum xy$  = Sigma tangkar (perkalian) X dan Y

$\sum x$  = Sigma atau jumlah X

$\sum x^2$  = Sigma X kuadrat

$\sum y$  = Sigma Y

$\sum y^2$  = Sigma Y kuadrat

(Sugiyono, 2007:356)

Setelah pengujian empiris selesai maka diteruskan dengan uji coba instrument. Instrument yang telah disetujui para ahli kemudian diujicobakan pada siswa kelas XII busana 1 dengan jumlah 28 peserta didik. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas dilakukan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antar skor item instrument, penghitungan ini dilakukan dengan bantuan komputer *SPSS for windows 22*.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2011 : 348) instrument dapat dikatakan reliabilitas yang berarti intrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, maka hasil datanya akan sama. Setelah melakukan uji validitas instrument, maka untuk mengetahui keajegan instrument yang akan digunakan maka, dilakukan uji reliabilitas instrument. Dilakukannya uji

reliabilitas instrument yaitu untuk memperoleh instrument yang dapat dipercaya keajegannya atau ketepatannya.

Berdasarkan pendapat di atas yang dimaksud reliabilitas adalah suatu alat atau instrumen yang memiliki konsistensi ketika diberikan berulang-ulang tetapi hasilnya tetap sama, dan sebuah instrumen cukup dapat dipercaya dan diandalkan untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Untuk uji reliabilitas instrumen tes menggunakan antar *rater*, yaitu kesepakatan antar pengamat. Reliabilitas diukur dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Kuder dan Richardson karena alat evaluasi yang digunakan berbentuk tes uraian. Rumus yang dikemukakan oleh Kuder dan Richardson tersebut adalah:

Rumus koefisien *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r = \left( \frac{\sum O^2}{O^2} \right) (1 - \frac{\sum O^2}{O^2})$$

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

$\sum O^2_i$  = jumlah varians skor tiap-tiap item

$O^2_t$  = varians total

(Suharsimi Arikunto 2008:109)

Reliabilitas ditunjukkan oleh konsistensi skor yang diperoleh subyek dengan memakai alat yang sama. Untuk mencari reliabilitas instrument dengan skor 1 dan 0, dalam koefisien reliabilitas dengan 0-10. Apabila reliabilitas instrument  $\geq 0,6$  maka instrument tersebut dinyatakan reliable, sebaliknya reliabilitas rendah dengan reliabilitas instrument kurang  $< 0,6$ . Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan computer program statistic SPSS 22. Ketentuan dari hasil reliabilitas pada pembelajaran



mencipta desain motif sulamqn fantasi diperoleh nilai *alpha* yang dinyatakan *reliable*.

#### **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dimaksudkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian Sugiyono (2008:333). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis sata yang dilakukan sejak awal pada setiap aspek kegiatan penelitian.

Data yang diperoleh berupa data hasil observasi, hasil belajar peserta didik yang disajikan dalam bentuk skor nilai atau angka yang menggunakan teknik analisis data deskriptif yang dinyatakan dalam bentuk prosentase. Analisis deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk menentukan nilai rata – rata / *mean* (M), nilai tengah/ median (Me), nilai yang sering muncul/ *modus* (Mo) dan standard deviasi (SD).

Analisis data penelitian ini didasarkan pada refleksi tiap siklus tindakannya agar dapat dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus – siklus berikutnya.

##### **1. Analisis Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Mencipta desain motif sulaman fantasi melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet***

Data observasi pada pelaksanaan pembelajaran yang telah diperoleh ini dihitung berdasarkan jumlah aspek yang diamati baik itu aspek yang terlaksana maupun aspek yang tidak terlaksana. Butir aspek yang diamati pada penelitian ini ada 20 butir. Butir aspek yang terlaksana ini diberi tanda *checklist* (✓) pada kolom “YA” dan diberi skor 1 sedangkan butir aspek tidak terlaksana ini diberi tanda *checklist* (✓) pada kolom “TIDAK” dan skor 0.

Data tersebut kemudian dipresentase sehingga dapat diketahui sejauh mana keterlaksanaan pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* pada kelas XII busana 1 di SMK N 3 Klaten. Apabila hasil presentase tersebut lebih dari 75%, maka pelaksanaan pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* ini telah terlaksana dengan baik. Namun, apabila hasil presentasinya lebih kecil dari 25%, maka pelaksanaan pembelajaran dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* ini dikategorikan tidak terlaksana dengan baik sehingga perlu adanya evaluasi terhadap proses pembelajaran tersebut. Hasil analisis data observasi pelaksanaan pembelajaran yang diperoleh ini kemudian disajikan secara deskriptif.

## **2. Analisis Hasil Belajar siswa Pembelajaran Mencipta desain motif sulaman fantasi melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet***

Data tentang hasil belajar kognitif mencipta desain motif sulaman fantasi diperoleh melalui *pos test*. Menurut Sri wening(1996:74) pengolahan data hasil belajar dilakukan dengan membuat suatu distribusi nilai dan selanjutnya dicari besarnya indeks tendensi sentral suatu distribusi. Indeks tendensi sentral yang banyak digunakalah mean, median, modus dan simpangan baku (standar deviasi). Berdasarkan bentuk distribusi nilai maka dapat dibuat suatu interpretasi tentang pencapaian hasil belajar siswa.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

keterangan :

f= frekuensi yang sedang dicari persentasenya

n= jumlah frekuensi/ banyak subjek penilaian

p= angka presentase

(Anas Sudjono, 2008:43)

#### a) Rata-rata

Mean atau rata-rata adalah merupakan penjelasan kelompok yang didasarkan atas rata-rata kelompok tersebut. Rata-rata ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut.

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$= \frac{\sum}{N}$$

Keterangan :

Me = mean atau rata-rata

$\sum$  = epsilon (jumlah)

X= nilai x ke pertama sampai n

N= jumlah subjek penelitian

Sugiyono (2011:49)

b) Nilai tengah

Median adalah teknik penjelasan data kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang besar, atau kebalikanya dari yang terbesar sampai terkecil (Sugiyono, 2010:48).

c) Modus (mode)

Mode adalah teknik penjelasan data kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (nilai yang sedang menjadi mode) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut Sugiyono (2011:47)

KKM untuk pencapaian hasil belajar kognitif membuat hiasan pada busana khususnya membuat desain motif sulaman fantasi adalah  $\geq 7,5$ . Apabila siswa sudah mencapai nilai 7,5 dan diatas 7,5, maka peserta didik tersebut dinyatakan tuntas. Agar memudahkan dalam memahami data hasil belajar peserta didik, kriteria ketuntasan minimal disajikan berdasarkan dua kategori yaitu tuntas dan belum tuntas. Berikut adalah tabel kategori penilaian hasil belajar membuat hiasan busana khususnya membuat sulaman melekatkan benang berdasarkan kriteria ketuntasan minimal dapat diinterpretasikan sebagai berikut.

Table 06 . Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran Mencipta desain Motif Sulaman Fantasi

Skor	Kategori
$<75$	Belum tuntas atau belum memenuhi KKM
$\geq 75$	Tuntas atau memenuhi KKM

Berdasarkan kategori table di atas, jika nilai yang diperoleh peserta didik kurang dari 75, maka peserta didik dinyatakan belum tuntas namun jika nilai

yang diperoleh peserta didik lebih dari atau sama dengan 7,5, maka peserta didik dinyatakan Tuntas.

#### **I. Kriteria Keberhasilan**

Kriteria merupakan tindakan patokan untuk menentukan keberhasilan. Suatu kegiatan dikatakan berhasil apabila mampu melampaui kriteria yang telah ditentukan. Oleh karena itu setiap evaluasi terhadap suatu program membutuhkan suatu kriteria. Keberhasilan suatu tindakan biasanya didasarkan pada sebuah standar yang harus dipenuhi. Pada penelitian tindakan keberhasilan dapat ditandai dengan pembahasan kearah perbaikan, baik dengan guru maupun dengan siswa. Keberhasilan suatu tindakan yaitu membandingkan hasil sebelum dan sesudah diberi tindakan cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul. Data-data yang disimpulkan berasal dari hasil lembar observasi, dan tes. Semua data tersebut dikumpulkan dan disimpulkan sebagai acuan untuk perbandingan dan masukan terhadap apa yang telah dicapai setelah tindakan. Kriteria keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini adalah:

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil jika 100% dari isi pelaksanaan pembelajaran terlaksana sesuai sintak metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M. Kenaikan jumlah peserta didik yang nilainya tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 90% dari jumlah peserta didik mendapat nilai minimal  $\geq 75$ .

Menurut E Mulyasa (2006:131) Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses maupun dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial

dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan semangat belajar yang tinggi, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil belajar, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (90%). Penilaian proses pembelajaran dapat dilakukan dengan pengamatan (observasi), dan refleksi. Pengamatan dapat dilakukan oleh guru ketika peserta didik sedang mengikuti proses pembelajaran, mengajukan pertanyaan, merespon atau menjawab pertanyaan, teliti dalam mengerjakan tugas, memperkaya materi, tekun menghadapi tugas yang berhubungan dalam pelajaran, dan ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas baik dikelas maupun diluar kelas.

Keberhasilan pembelajaran akan terus diamati. Pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, dinilai belum dapat mencapai kriteria yang diinginkan. Hal ini terjadi karena beberapa hal dalam pembelajaran siklus I belum dapat berjalan dengan baik. Maka pada saat tahap refleksi dilakukan perbaikan untuk dilakukan pada siklus II. Hal ini diharapkan pada siklus II dapat memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I, sehingga keberhasilan pembelajaran dapat mencapai kriteria yang diinginkan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMK N 3 Klaten. Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yang sesuai dengan penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian tersebut meliputi:

##### **1. Persiapan**

Persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan (pra siklus) yaitu mengidentifikasi permasalahan yang ada dikelas dengan cara melakukan observasi kelas terkait pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi yang dilakukan sebelum tindakan penelitian dilakukan. Peneliti mengadakan wawancara dan diskusi dengan Dra. Sri Wahyuni selaku guru mata pelajaran Membuat Hiasan Pada Busana, dengan maksud untuk mengetahui hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar dan sejauh mana pencapaian kompetensi mencipta desain motif sulaman fantasi. Pencapaian kompetensi siswa ini adalah yang menjadi permasalahan utama, karena masih banyak siswa yang belum tuntas KKM.

Adapun hasil observasi kelas dan wawancara yang dilakukan sebelum tindakan penelitian dilakukan yaitu sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi masih banyak yang kurang dari standar KKM yang telah ditentukan, yaitu masih banyak siswa yang belum mencapai nilai  $\geq 75$ .

- b. Metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi masih cenderung monoton, tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan gagasan dalam mencipta desain motif, sehingga diperlukan variasi dalam menerapkan metode pembelajaran.
- c. Metode pembelajaran yang digunakan di SMK N 3 Klaten belum pernah menerapkan metode pembelajaran teknik *copy the master* dengan strategi 3M) berbantuan media *jobsheet*.
- d. Media pembelajaran yang digunakan di SMK N 3 Klaten belum mendukung proses pembelajaran.
- e. Masih banyak siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.
- f. Siswa tidak diberikan kesempatan dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam mencipta desain, sehingga siswa sulit dalam menguasai banyak bentuk motif sulaman, siswa sulit dalam mengolah desain motif yang ada, sehingga siswa sulit dalam menciptakan desain motif dan hasil desain siswa selalu monoton dari tahun ke tahun. Selain itu, karena siswa kurang berlatih mendesain sehingga gerakan tangan dalam menggoreskan garis-garis lengkung masih terlihat kaku. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal (72% siswa belum tuntas KKM).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti dan guru sebagai kolaborator dalam penelitian, merencanakan perbaikan untuk meningkatkan kompetensi mencipta desain motif sulaman fantasi dengan



menerapkan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*.

Karena selama pembelajaran di kelas guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bisa mengaktifkan peserta didik dan beberapa peserta didik belum tuntas atau mencapai KKM yaitu  $\geq 7,5$  pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi sehingga presentasi 90% dari seluruh jumlah siswa harus tuntas sehingga pembelajaran dikatakan efektif juga belum tercapai. Peneliti menyarankan untuk mencoba menggunakan metode diskusi atau metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten. Guru merespon baik dan sepakat dengan rencana penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. Perencanaan**

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan perangkat pembelajaran dan menyusun perangkat pembelajaran berupa skenario pembelajaran yang meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan *jobsheet*.

- 2) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*.
- 3) Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi dan tes pencapaian hasil belajar. Lembar observasi terdiri dari lembar pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran melalui metode *copy the master* dengan strategi 3M. Tes pencapaian hasil belajar siswa untuk menilai kemampuan pemahaman materi (kognitif), penilaian sikap (afektif), dan tes unjuk kerja (psikomotor) dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.
- 4) Memberikan pengarahan kepada teman sejawat (*observer*) dalam mengamati ketika proses belajar mengajar dengan penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M. *Observer* dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari jurusan PTBB UNY yang sudah menguasai metode *copy the master* dengan strategi 3M.
- 5) Melakukan refleksi untuk memperbaiki siklus I.
- 6) Merencanakan pembelajaran pada siklus berikutnya.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan dan observasi**

Pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi adalah sebagai berikut:

a) Pembukaan

Pada tahap awal guru memberikan apersepsi untuk mengungkap pengetahuan siswa mengenai mencipta desain motif sulaman fantasi. Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran dengan sesuai. Guru menjelaskan langkah-langkah tentang pembelajaran dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dengan benar.

b) Kegiatan inti

- a) Guru membagikan *Jobsheet* yang berisi langkah kerja dari pembelajaran praktek mencipta desain motif sulaman fantasi.
- b) Guru menjelaskan materi dan langkah kerja mencipta desain motif sulaman fantasi sesuai dengan langkah 3M.
- c) Siswa praktik mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode *copy the master* dengan strategi 3M, yaitu:

(1) Meniru

Meniru adalah tahap mengutip contoh desain motif. Tahap mengutip diawali dengan mengamati contoh desain motif yang diberikan oleh guru, kemudian mengidentifikasi desain motif, dan selanjutnya siswa mengutip atau meniru desain motif sesuai atau sama persis dengan contoh yang diberikan didalam *jobsheet*. Hanya ukurannya yang berbeda, lebih kecil atau lebih besar.

## (2) Mengolah

Mengolah adalah tahap mengubah desain motif secara transformasi, devormasi, dan metamorfosis. Pada tahap mengubah desain motif siswa akan mengolah dan memperbaiki hasil kutipan desain motif dengan cara transformasi, devormasi dan metamorphosis untuk dapat menghasilkan suatu desain yang baru.

## (3) Mengembangkan

Mengembangkan adalah tahap menciptakan desain motif sulaman fantasi. Tahap menciptakan dilakukan siswa setelah tahap mengubah desain motif. Pada tahap ini, siswa akan menciptakan dan mengembangkan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan. Hasil dari menciptakan desain adalah desain sketsa (*design skeching*) motif sulaman fantasi.

## (4) Membuat gambar kerja (*production skteching*)

Siswa membuat desain gambar kerja setelah gambar sketsa selesai. Desain gambar kerja adalah panduan kerja untuk menyelesaikan desain sketsa motif ragam hias tekstil, dilengkapi keterangan secara rinci dan jelas, sehingga motif ragam hias tersebut dapat dikerjakan dengan mudah , cepat dan tepat.

## (5) Membuat penyajian gambar (*presentation drawing*)

Setelah tahap membuat gambar kerja, siswa membuat penyajian gambar. Tahap penyajian gambar (desain presentasi) adalah tahap terakhir dari rangkaian proes

menciptakan desain motif sulaman fantasi. Penyajian gambar (desain presentasi) yaitu desain hiasan busana yang dilengkapi dengan warna dasar atau corak yang menggambarkan warna desain struktur dan warna desain hiasannya. Desain presentasi ini biasanya dimanfaatkan untuk promosi sehingga penyajiannya harus rapi dan menarik. Contoh bahan atau Kain, benang, dan contoh tusuk hiasnya dapat disertakan untuk melengkapi penyajian ini.

c) Penutup

Guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum paham untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan. Guru dan siswa mengadakan evaluasi hasil praktik siswa, kemudian menyimpulkan pembelajaran praktek mencipta desain motif sulaman fantasi, guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi yang kreatif serta inovatif dalam menciptakan desain motif atau desain ragam hias. Penilaian hasil praktik mencipta desain motif sulaman fantasi. Guru memberikan soal evaluasi esay untuk dikerjakan dirumah oleh siswa sebagai evaluasi ranah kognitif siswa dan dikumpulkan minggu depan. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Dalam penelitian ini peneliti dibantu *observer* dalam mengadakan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan *observer* sama-sama mengadakan pengamatan secara langsung dengan mengacu pada lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran yang telah dipersiapkan. Lembar observasi digunakan

untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan dalam aspek proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Pemberian soal tes digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar secara kognitif, afektif dan psikomotor dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.

### **c. Refleksi**

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan bagi siklus berikutnya. Pada tahapan ini data yang diperoleh pada saat observasi dianalisis untuk melihat kompetensi belajar dan hasil praktek mencipta desain motif sulaman fantasi siswa. Kemudian data tersebut akan digunakan sebagai refleksi untuk melihat apakah setelah tindakan ada peningkatan kompetensi dan hasil praktek mencipta desain motif sulaman fantasi atau tidak. Refleksi ini dilakukan untuk mengetahui apakah target yang diinginkan telah tercapai. Apabila telah tercapai maka pelaksanaan penelitian ini dihentikan, dan apabila target yang diinginkan belum tercapai, maka dilakukan siklus berikutnya.

## **B. Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pada tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang telah dirumuskan. Adapun tahapan tersebut terdiri dari perencanaan, tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus pada siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten sebagai subjek penelitian. Tindakan dalam penelitian ini berupa penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media

*jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi sebagaimana disusun pada tahap perencanaan.

Berdasarkan perumusan masalah dan langkah penelitian maka data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil pengamatan tindakan kelas serta peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pada siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dan tes pencapaian hasil belajar siswa.

#### **1. Kondisi Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Klaten yang berlokasi di Jl. Merbabu No. 11 Klaten, tepatnya berada di tengah kota klaten dengan lokasi yang strategis dan berdekatan dengan sekolah yang lain. SMK N 3 Klaten merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang mempunyai 4 program keahlian, yaitu tata busana, tata boga, tata rias dan kecantikan, dan akomodasi perhotelan.

SMK N 3 Klaten dipimpin oleh kepala sekolah dengan empat orang wakilnya, masing-masing wakasek mempunyai tugas dan tanggung awab sesuai bidangnya masing-masing yaitu satu sama lainnya berkaitan. Jumlah tenaga pengajar di SMK N 3 Klaten kurang lebih 150 orang. SMK N 3 Klaten merupakan sekolah menengah kejuruan dengan hasil belajar keahlian busana butik, jasa boga, patiseri, kecantikan kulit, kecantikan rambut, serta akomodasi perhotelan. Siswa lulusan dari SMK N 3 Klaten menguasai berbagai keahlian sesuai dengan bidang yang diambil. Selain dapat berwiraswasta, lulusan dari SMK N 3 Klaten juga langsung dapat

bekerja di beberapa perusahaan, karena SMK N 3 Klaten sudah bekerjasama dengan beberapa perusahaan seperti garment, restaurant, hotel, salon dan kecantikan dll. Dimana setiap tahun, perusahaan yang bekerjasama dengan SMK N 3 Klaten tersebut merekrut tenaga kerja yaitu siswa lulusan SMK N 3 Klaten.

## **2. Keterlaksanaan Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi di SMK N 3 Klaten**

Pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi merupakan sub kompetensi dasar dari standar kompetensi mata diklat membuat hiasan pada busana. Mata diklat membuat hiasan pada busana merupakan pelajaran produktif yang berisi teori dan praktek. Kegiatan pelaksanaan kelas teori dan praktik yang dilakukan di SMK N 3 Klaten khususnya mata diklat membuat hiasan pada busana dalam satu kali tatap muka adalah 6 x 45 menit, dengan pembagian jumlah jam secara sistematis yaitu pada 2 jam pelajaran (2 x 45 menit) adalah teori dan 4 jam pelajaran (4 x 45 menit) adalah praktik. Lamanya jam pelajaran praktik tidaklah menjamin hasil belajar siswa di SMK N 3 Klaten akan lebih baik. Sebaliknya, jika tidak dapat menggunakan waktu yang telah disediakan maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik atau kurang dari KKM yang ditentukan. Seperti pada siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar jauh dari batas KKM yang telah ditentukan yaitu  $\geq 7,5$ .

Siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten yang mencapai nilai KKM hanya berjumlah 8 siswa atau 28%. Hal ini dikarenakan siswa



kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru, siswa merasa bosan dalam pembelajaran, siswa cenderung tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini dikarenakan belum adanya variasi penggunaan metode pembelajaran, guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga kurang menarik perhatian siswa dan kurangnya media pendukung dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil desain motif sulaman fantasi siswa cenderung monoton dari tahun ke tahun, hasil desain masih sederhana belum variatif, siswa sulit dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam mencipta desain, siswa sulit dalam mengolah contoh desain menjadi desain yang baru secara transformasi, deformasi dan metamorphosis, dan kurangnya latihan keterampilan psikomotor sehingga siswa sulit dalam menciptakan desain motif sulaman fantasi. Beberapa permasalahan di atas menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat serta media yang mendukungnya. Oleh karena itu, peneliti ingin memperbaiki metode pembelajaran dan media yang digunakan. Metode pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk menjawab permasalahan di atas yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*.

### **3. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan**

Kegiatan sebelum tindakan (pra siklus ) dilaksanakan melalui observasi kelas dan dialog dengan guru mata pelajaran membuat hiasan

pada busana, dalam pokok bahasan mencipta desain motif sulaman fantasi yang dipadukan dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi.

Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru, berdiskusi perihal proses pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi yang terjadi dan pencapaian hasil belajar kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten. Berdasarkan studi dokumentasi dan diskusi yang dilakukan menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa masih sangat beragam. Ada siswa yang mampu meraih nilai tinggi, tetapi banyak siswa meraih nilai rendah.

Dari hasil pra observasi tersebut peneliti mendapatkan informasi tentang kondisi di kelas pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Guru mengajar di kelas tersebut menggunakan metode ceramah dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menimbulkan banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil desain sulaman fantasi siswa cenderung monoton dari tahun ke tahun, dan masih sangat sederhana dan belum bervariasi. Hal ini berpengaruh terhadap Pencapaian Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi menggunakan metode konvensional yang digunakan oleh guru menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal dengan kategori tuntas sebanyak 28% dan siswa yang mencapai kategori

belum tuntas sebanyak 72%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi belum meningkat karena belum mencapai 90% siswa mendapat nilai diatas KKM.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan pembelajaran diatas perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Ada proses pembelajaran peneliti melihat guru belum menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran sehingga ada beberapa siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya pada saat proses pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang kurang meperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, hasil desain motif sulaman fantasi siswa cenderung monoton dari tahun ke tahun dan masih sangat sederhana belum variatif, serta kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Secara umum hal ini berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa itu sendiri. Untuk mengatasi permasalahan yang ada ditempuh dengan penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan proses belajar siswa, sehingga siswa mampu menuangkan ide atau gagasan baru dalam mencipta desain motif sulaman fantasi dan dapat melatih kepercayaan diri siswa.

**4. Penerapan Metode *Copy The Master* dengan strategi 3M Berbantuan Media *Jobsheet* Pada Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Kelas XII Busana 1 Program Keahlian Tata Busana SMK N 3 Klaten.**

Pada bagian ini dikemukakan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Tahap pelaksanaan merupakan penerapan rancangan tindakan yang telah di susun berupa pembelajaran dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*. Data yang disajikan merupakan hasil pengamatan meliputi kegiatan pembelajaran selama tindakan dilakukan. Semua itu disusun dalam instrumen penelitian yang sudah dibuat. Pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kelas XII Busana 1 program keahlian tata busana di SMK N 3 Klaten adalah sebagai berikut:

**a. Siklus I**

**1) Perencanaan**

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan perangkat pembelajaran dan menyusun perangkat pembelajaran berupa sekenario pembelajaran yang meliputi: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan *jobsheet*.

- b) Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal sampai akhir pembelajaran dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M.
  - c) Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi dan tes pencapaian hasil belajar. Lembar observasi terdiri dari lembar pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran melalui metode *copy the master* dengan strategi 3M. Tes pencapaian hasil belajar siswa untuk menilai kemampuan, penilaian pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan tes unjuk kerja (psikomotor) dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.
  - d) Memberikan pengarahan kepada teman sejawat (*observer*) dalam mengamati ketika proses belajar mengajar dengan penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M. *Observer* dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari jurusan PTBB UNY yang sudah menguasai metode *copy the master* dengan strategi 3M.
- 2) Pelaksanaan tindakan dan pengamatan

Pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi adalah sebagai berikut:

a) Pembukaan

Pada tahap awal guru memberikan apersepsi untuk mengungkap pengetahuan siswa mengenai mencipta desain motif sulaman fantasi. Guru memotivasi siswa dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengkondisikan siswa agar siap menerima pelajaran dengan sesuai. Guru menjelaskan langkah-langkah tentang pembelajaran dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dengan benar.

b) Kegiatan inti

- (1) Guru membagikan *Jobsheet* yang berisi langkah kerja dari pembelajaran praktek mencipta desain motif sulaman fantasi.
- (2) Guru menjelaskan materi dan langkah kerja mencipta desain motif sulaman fantasi sesuai dengan langkah 3M.
- (3) Siswa praktek mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode *copy the master* dengan strategi 3M, yaitu:

(a) Meniru

Meniru adalah tahap mengutip contoh desain motif. Tahap mengutip diawali dengan mengamati contoh desain motif yang diberikan oleh guru, kemudian mengidentifikasi desain motif, dan selanjutnya siswa mengutip atau meniru desain motif sesuai atau sama persis dengan contoh yang diberikan didalam *jobsheet*. Hanya ukurannya yang berbeda, lebih kecil atau lebih besar.

(b) Mengolah

Mengolah adalah tahap mengubah desain motif secara transformasi, devormasi, dan metamorfosis. Pada tahap mengubah desain motif siswa akan mengolah dan memperbaiki hasil kutipan desain motif dengan cara transformasi, devormasi dan metamorphosis untuk dapat menghasilkan suatu desain yang baru.

(c) Mengembangkan

Mengembangkan adalah tahap mennciptakan desain motif sulaman fantasi. Tahap menciptakan dilakukan siswa setelah tahap mengubah desain motif. Pada tahap ini, siswa akan menciptakan dan mengembangkan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan. Hasil dari menciptakan desain adalah desain sketsa (*design skeching*) motif sulaman fantasi.

(d) Membuat gambar kerja (*production skteching*)

Siswa membuat desain gambar kerja setelah gambar sketsa selesai. Desain gambar kerja adalah panduan kerja untuk menyelesaikan desain sketsa motif ragam hias tekstil, dilengkapi keterangan secara rinci dan jelas, sehingga motif ragam hias tersebut dapat dikerjakan dengan mudah , cepat dan tepat.

(e) Membuat penyajian gambar (*presentation drawing*)

Setelah tahap membuat gambar kerja, siswa membuat penyajian gambar. Tahap penyajian gambar (desain presentasi) adalah tahap terakhir dari rangkaian proes menciptakan desain motif sulaman fantasi. Penyajian gambar

(desain presentasi) yaitu desain hiasan busana yang dilengkapi dengan warna dasar atau corak yang menggambarkan warna desain struktur dan warna desain hiasannya. Desain presentasi ini biasanya dimanfaatkan untuk promosi sehingga penyajiannya harus rapi dan menarik. Contoh bahan atau Kain, benang, dan contoh tusuk hiasnya dapat disertakan untuk melengkapi penyajian ini.

c) Penutup

Guru memberikan kesempatan pada siswa yang belum paham untuk bertanya mengenai materi yang disampaikan. Guru dan siswa mengadakan evaluasi hasil praktik siswa, kemudian menyimpulkan pembelajaran praktek mencipta desain motif sulaman fantasi, guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi yang kreatif serta inovatif dalam menciptakan desain motif atau desain ragam hias. Penilaian hasil praktik mencipta desain motif sulaman fantasi. Guru memberikan soal evaluasi esay untuk dikerjakan dirumah oleh siswa sebagai evaluasi ranah kognitif siswa dan dikumpulkan minggu depan. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Dalam penelitian ini peneliti dibantu *observer* dalam mengadakan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan *observer* sama-sama mengadakan pengamatan secara langsung dengan mengacu pada lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran yang telah dipersiapkan. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan dalam



aspek proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Pemberian soal tes digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar secara kognitif, afektif dan psikomotor dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi dengan menggunakan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*. Pada siklus I tahap tindakan yang terdiri dari 3 tahapan yaitu kegiatan pembukaan, pelaksanaan pembelajaran dan penutup. Hasil lembar observasi yang dilakukan oleh kedua observer cukup baik, pada siklus I masih ada beberapa siswa yang bertanya pada teman dan melihat pekerjaan teman lain. Hal itu mengakibatkan kegiatan belajar tidak berjalan dengan lancar dan suasana kelas menjadi gaduh. Kegiatan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi belum maksimal. Meskipun demikian, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan pra siklus. Pada pra siklus hasil belajar siswa hanya mencapai 28%, sedangkan pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 85%.

d) Refleksi

Keberhasilan dan kelemahan dalam siklus yaitu sebagai berikut:

a) Keberhasilan

- (1) Secara keseluruhan siswa dan guru mampu melaksanakan metode *copy the master* dengan strategi 3M dengan baik pada kegiatan pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.

- (2) Siswa mampu menciptakan desain motif sulaman fantasi secara inovatif atau tidak monoton.
- (3) Siswa mampu mengumpulkan tugas dengan hasil dan waktu yang lebih baik dari pra siklus.
- (4) Hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi sudah mencapai 85%.

b) Kelemahan

- (1) Kegiatan pembelajaran belum berjalan lancar, kondisi kelas masih belum kondusif. Masih ada beberapa siswa yang bertanya kepada teman yang lain dan melihat desain motif sulaman fantasi teman yang lain, oleh karena itu pada siklus II guru harus lebih intensif dalam mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran 3M.
- (2) Kegiatan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi belum maksimal, sehingga guru harus memberikan penjelasan ulang terkait dengan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M dengan cara membuat bagan alur pelaksanaan metode *copy the master*, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas tentang langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M. Memberikan motivasi kepada siswa.

Keberhasilan dan kelemahan yang telah diuraikan di atas sebagian dasar pertimbangan penyusunan rencana tindakan yang

akan dilaksanakan pada siklus II. Keberhasilan dan kelemahan tersebut didapatkan melalui dokumentasi hasil belajar siswa dan diskusi dengan kolaborator untuk mengetahui segala sesuatu yang telah terlaksana sesuai dengan target yang ditentukan ataupun yang belum tercapai. Pada siklus I ini masih ada siswa yang belum mencapai nilai KKM maka perlu dilaksanakan siklus ke II. Yaitu masih ada 4 siswa yang tidak tuntas KKM, hal ini dikarenakan beberapa hal. Metode *copy the master* dengan strategi 3M yang digunakan masih pertama kalinya diterapkan, metode tidak dijelaskan secara rinci sehingga masih ada beberapa siswa yang belum faham dengan metode yang digunakan.

**b. Siklus II**

**1) Perencanaan**

Perencanaan dalam penelitian tindakan kelas pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan RPP, *jobsheet* dan skenario pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M sesuai dengan langkah-langkah 3M secara runtut dari awal sampai akhir.
- b) Mempersiapkan bagan alur pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*.
- c) Mempersiapkan instrumen (lembar observasi dan tes pencapaian hasil belajar) dengan lebih baik supaya mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat.
- d) Observer harus lebih teliti dalam melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran.

- e) Guru harus lebih intensif dalam memantau dan mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran serta selalu memberikan motivasi pada siswa.

## 2) Pelaksanaan tindakan dan pengamatan

Pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi adalah sebagai berikut:

### a) Pendahuluan

Memberikan apersepsi kepada siswa mengenai mencipta desain motif sulaman fantasi yaitu tentang sulaman fantasi untuk menghiasi benda-benda fungsional seperti dompet HP (*Handphone*). Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan sesuai. Guru menjelaskan kembali langkah-langkah tentang pembelajaran dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dengan menggunakan bagan alur pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M, agar siswa lebih jelas dan paham dengan metode pembelajaran yang dilakukan.

### b) Kegiatan inti

- (1) Siswa diberi kesempatan untuk memahami materi praktek yang dipelajari setelah *jobsheet* mencipta desain motif sulaman fantasi dibagikan.

(2) Materi praktek mencipta desain motif sulaman fantasi disampaikan guru secara singkat dengan tujuan supaya siswa lebih paham terhadap praktek yang akan dilakukan.

(3) Siswa praktek mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode *copy the master* dengan strategi 3M yaitu:

(a) Meniru

Meniru adalah tahap mengutip contoh desain motif. Tahap mengutip diawali dengan mengamati contoh desain motif yang diberikan oleh guru, kemudian mengidentifikasi desain motif, dan selanjutnya siswa mengutip atau meniru desain motif sesuai atau sama persis dengan contoh yang diberikan didalam jobsheet. Hanya ukurannya yang berbeda, lebih kecil atau lebih besar. (siklus I dan siklus II sama)

(b) Mengolah

Mengolah adalah tahap mengubah desain motif secara transformasi, devormasi, dan metamorfosis. Pada tahap mengubah desain motif siswa akan mengolah dan memperbaiki hasil kutipan desain motif dengan cara transformasi, devormasi dan metamorphosis untuk dapat menghasilkan suatu desain yang baru.

(c) Mengembangkan

Mengembangkan adalah tahap mennciptakan desain motif sulaman fantasi. Tahap menciptakan dilakukan siswa setelah tahap mengubah desain motif. Pada tahap ini, siswa akan menciptakan dan mengembangkan desain motif dengan

konsep yang telah ditentukan. Hasil dari menciptakan desain adalah desain sketsa (*design skeching*) motif sulaman fantasi.

(d) Membuat gambar kerja (*production skteching*)

Siswa membuat desain gambar kerja setelah gambar sketsa selesai. Desain gambar kerja adalah panduan kerja untuk menyelesaikan desain sketsa motif ragam hias tekstil, dilengkapi keterangan secara rinci dan jelas, sehingga motif ragam hias tersebut dapat dikerjakan dengan mudah, cepat dan tepat.

(e) Membuat penyajian gambar (*presentation drawing*)

Setelah tahap membuat gambar kerja, siswa membuat penyajian gambar. Tahap penyajian gambar (desain presentasi) adalah tahap terakhir dari rangkaian proses menciptakan desain motif sulaman fantasi. Penyajian gambar (desain presentasi) yaitu desain hiasan busana yang dilengkapi dengan warna dasar atau corak yang menggambarkan warna desain struktur dan warna desain hiasannya. Desain presentasi ini biasanya dimanfaatkan untuk promosi sehingga penyajiannya harus rapi dan menarik. Contoh bahan atau Kain, benang, dan contoh tusuk hiasnya dapat disertakan untuk melengkapi penyajian ini.

Guru memantau jalannya kegiatan pembelajaran dengan berkeliling, guru memberikan reward berupa hadiah alat menggambar bagi siswa yang menciptakan desain motif sulaman fantasi secara inovatif dan terbaik.

c) Penutup

Guru dan siswa menyimpulkan materi praktek yang telah dipelajari secara bersama-sama. Guru selalu memberikan motivasi supaya siswa tetap bersemangat dan inovatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi. Tes pencapaian hasil belajar dikerjakan oleh masing-masing siswa dan dikumpulkan dengan tepat waktu.

Pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M berjalan dengan lebih baik dengan hasil yang maksimal sesuai dengan langkah-langkah 3M. Kondisi kelas menjadi kondusif dan menyenangkan. Siswa sudah terbiasa dengan metode tersebut. Kegiatan pembelajaran siswa semakin meningkat dibandingkan dengan siklus II, semua siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat dan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dengan tidak membatasi ruang imajinasi siswa untuk menuangkan ide-ide atau gagasannya dalam mencipta desain motif sulaman fantasi. Kegiatan pembelajaran siswa berjalan dengan lancar. Untuk lebih jelasnya berikut adalah data dan grafik hasil keterlaksanaan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* pada siklus I dan II:

Tabel 07. Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M Siklus I dan II:

	Keterlaksanaan Pembelajaran	
	Tidak	Ya
Siklus I	15%	85%
Siklus II	0%	100%



Gambar 23. Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M Siklus I dan II

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa keterlaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* pada siklus I sudah terlaksana 85%, masih 15% belum terlaksana. Hal ini dikarenakan metode *copy the master* tersebut masih baru diterapkan pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi, masih ada beberapa siswa yang bingung dan bertanya kepada teman tentang tahapan pembelajaran yang dilaksanakan. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus ke II dengan guru menjelaskan kembali



tentang tahapan pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M dengan menggunakan bagan alur dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait metode yang digunakan, membuat siswa lebih paham dan mengerti dengan metode yang digunakan dan siswa sudah terbiasa dengan metode tersebut. Hal ini dapat terlihat pada keterlaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* pada siklus II mencapai 100%.

Keterlaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* ini juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi. Hasil belajar siswa mencapai 100%. Dengan hasil belajar pada siklus I 85% dan siklus II 100%. Maka ada peningkatan yang sangat signifikan. Berdasarkan uraian di atas metode *copy the master* dengan strategi 3M dapat membuat siswa dan guru kreatif dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3) Refleksi

(a) siswa dan guru mampu melaksanakan metode *copy the master* dengan strategi 3M dengan baik dan maksimal. Kegiatan pembelajaran berjalan lancar dan kondisi kelas kondusif.

(b) Hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi mencapai 100%.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian dihentikan pada siklus II karena tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sudah terlaksana semua.

**5. Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Kelas XII Busana 1 Program Keahlian Tata Busana SMK N 3 Klaten.**

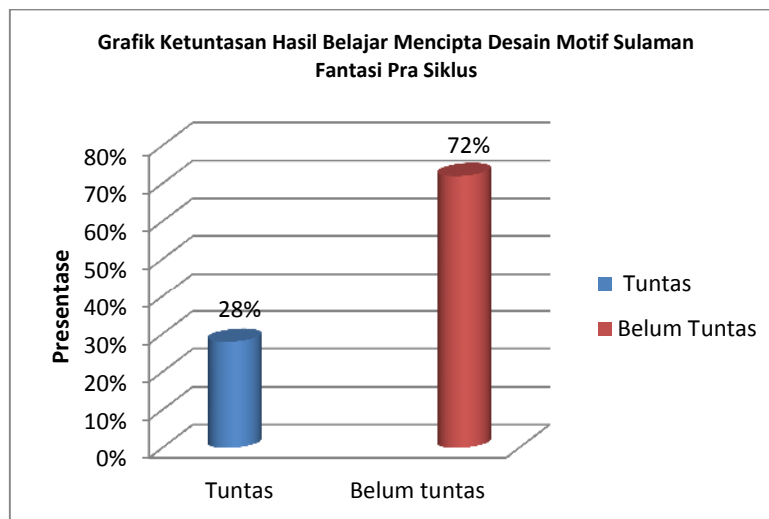
Hasil belajar siswa dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi dapat diketahui dari data yang disajikan dari tes pencapaian hasil belajar. Tes unjuk kerja bertujuan untuk mengetahui aspek psikomotor. Hasil belajar siswa pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi di SMK N 3 Klaten yaitu sebagai berikut:

**a. Pra Siklus**

Tabel 08. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa Pra Siklus Dalam Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi

	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
75-100	Tuntas	8	28%
<75	Belum Tuntas	20	72%
Total		28	100%

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi yang dicapai siswa pada pra siklus yaitu dari 28 siswa, hanya 8 siswa (28%) yang sudah mampu mencapai KKM. Masih ada 20 siswa (72%) belum mencaai KKM. Besarnya pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pra siklus dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 24. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus

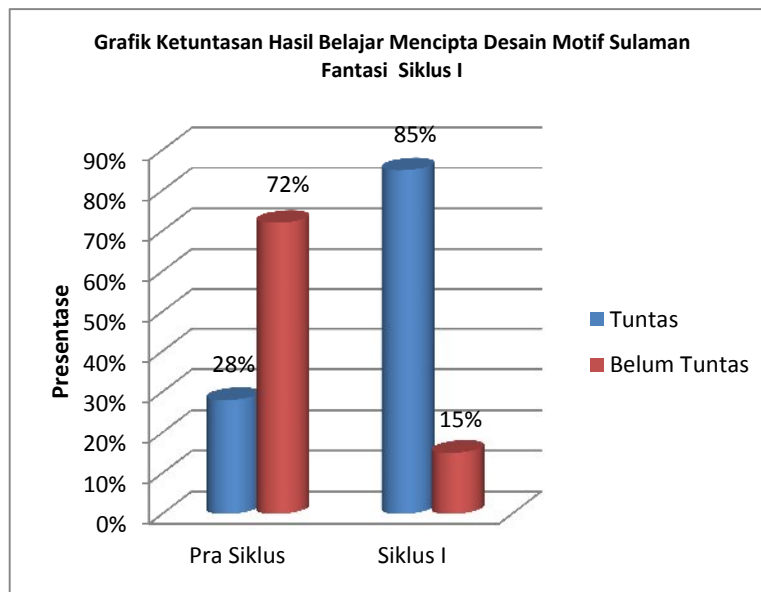
#### b. Siklus I

Tabel 09. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus I Dalam Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi

	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
75-100	Tuntas	24	85%
<75	Belum Tuntas	4	15%
Total		28	100%

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi yang dicapai siswa pada siklus I yaitu dari 28 siswa, 24 siswa (85%) yang sudah mampu mencapai KKM. Masih ada 4 siswa (15%) belum mencaai KKM.

Besarnya pencapaian hasil belajar siswa pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pra siklus dan siklus I dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 25. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus dan Siklus I

Hasil di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dibandingkan dengan pra siklus. Berikut tabel peningkatan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi pra siklus dan siklus I:

Tabel 10. Peningkatan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus dan Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa (%)	
	Pra Siklus	Siklus I
<b>Tuntas</b>	8 (28%)	24 (85%)
<b>Belum Tuntas</b>	20 (72%)	4 (15%)
<b>Peningkatan Hasil Belajar</b>	57%	

Berdasarkan tabel di atas hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi mengalami peningkatan baik pencapaian KKM maupun nilai rata-rata kelas dari pra siklus ke siklus I. Hal ini menunjukkan kemajuan yang baik.

### c. Siklus II

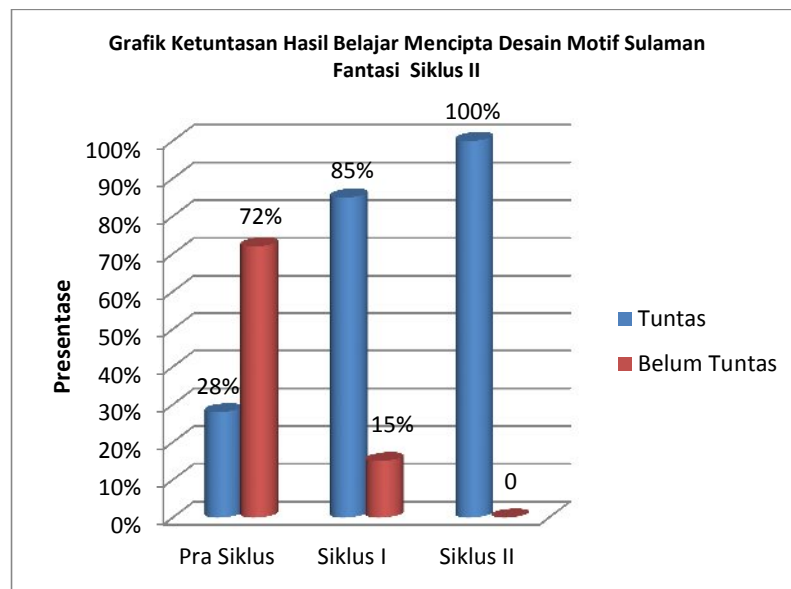
Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, yaitu sebagai berikut:

Tabel 11. Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa Siklus II Dalam Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi

	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
75-100	Tuntas	28	100%
<75	Belum Tuntas	0	0%
Total		28	100%

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi yang dicapai siswa ada siklus II yaitu dari 28 siswa telah mencapai KKM.

Berdasarkan pencapaian hasil belajar siswa mencipta desain motif sulaman fantasi pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana dari pra siklus, siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 26. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Hasil di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan hasil belajar ditentukan dari peningkatan ketuntasan belajar siswa. Hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi siswa pada siklus II meningkat 15% dari 85% menjadi 100%. Besarnya peningkatan hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana dari pra siklus, siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Peningkatan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Pra Siklus, Siklus I Ke Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa (%)		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
<b>Tuntas</b>	8 (28%)	24 (85%)	28 (100%)
<b>Belum Tuntas</b>	20 (72%)	4 (15%)	0 (0%)
<b>Peningkatan Hasil Belajar</b>		57%	15%

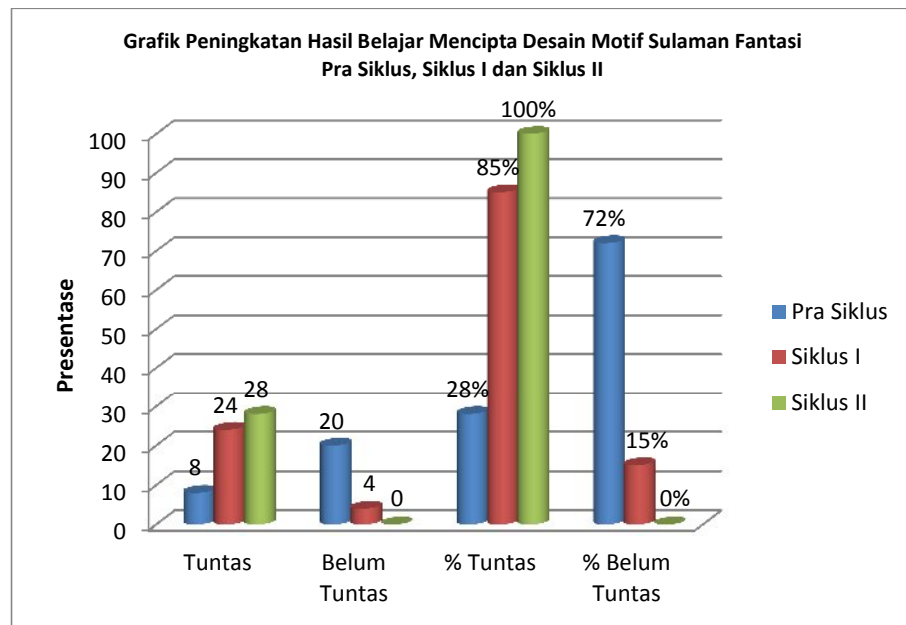
Berdasarkan tabel di atas hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi meningkat, yaitu mencapai 100% siswa mencapai nilai di atas KKM. Hal ini dapat membuktikan bahwa penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dapat meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi siswa SMK N 3 Klaten.

**6. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Kelas XII Busana 1 Program Keahlian Tata Busana SMK N 3 Klaten Setelah Menerapkan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M Berbantuan Media *Jobsheet*.**

Pencapaian hasil belajar pra siklus ditentukan berdasarkan hasil evaluasi tes yang diberikan kepada 28 siswa kelas XII Busana 1 pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi dengan metode yang diterapkan oleh guru pada pra siklus diatas, menunjukkan tingkat keberhasilan siswa hanya 28% atau 8 siswa yang mencapai KKM. Dengan demikian prosentase siswa yang tidak tuntas sebesar 72% atau 20 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal ini membuat rata-rata kelas masih dibawah standar KKM.

Target yang ingin dicapai peneliti dalam penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dari segi hasil belajar dikatakan berhasil apabila 90% siswa mencapai nilai KKM  $\geq 75$ . Sedangkan dari segi pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajaran berlangsung 75% dari rencana yang disusun berdasarkan sintak metode *copy the master* dengan strategi 3M. Pada siklus I dilakukan tindakan menggunakan metode *copy the master* dengan strategi 3M dimana peningkatan hasil belajar sangat terlihat yaitu 24 siswa tuntas atau 85%, dan 4 belum tuntas. Maka berlanjut pada siklus II dari 28 siswa tuntas semua atau 100% tuntas. Pengamatan dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi melalui lembar observasi, unjuk kerja serta tes formatif. Di bawah ini disajikan

gambar grafik peningkatan hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 27. Peningkatan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi pra siklus, siklus I dan siklus II

### C. Pembahasan

Berdasarkan data hasil pengamatan dan penilaian hasil belajar yang telah diuraikan diatas pada tiap siklus, dan peningkatan hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasi, maka penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M dalam pencapaian hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi dapat ditafsirkan sebagai berikut:



**1. Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M Berbantuan Media *Jobsheet* Pada Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Kelas XII Busana 1 Program Keahlian Tata Busana SMK N 3 Klaten.**

Penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi karena metode tersebut memiliki keunggulan yaitu dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan keterampilan, menstimulus siswa dalam memperoleh ide, mempertinggi penguasaan teknik mendesain, membantu menggugah imajinasi dalam mengekspresikan pengalaman, mengetahui secara konkret dari *master*, guru merasa terbantu kaitannya dengan media pembelajaran dan dapat dijadikan parameter bagi pemula karena master yang dihadirkan harus terjamin kualitasnya. Hal ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada dikelas XII Busana 1 SMK N 3 Klaten. Masalah tersebut adalah siswa tidak diberikan kesempatan dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam mencipta desain, sehingga siswa sulit dalam menguasai banyak bentuk motif sulaman, siswa sulit dalam mengolah desain motif yang ada, sehingga siswa sulit dalam menciptakan desain motif dan hasil desain siswa selalu monoton dari tahun ke tahun. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Pemilihan metode pembelajaran yang dipilih yaitu atas dasar karakter mata pelajaran praktek dan kondisi kelas, sehingga metode yang digunakan tepat dan akan dapat lebih mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Ternyata penerapan metode tersebut dapat memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran

mencipta desain motif sulaman fantasi yang nyata telah dilaksanakan sebagai berikut ini:

**a. Tahap Pembukaan**

Pada siklus I kegiatan yang ada pada tahap pendahuluan beberapa telah terlaksana dengan baik sesuai rencana pembelajaran. Guru melakukan salam pada saat membuka KBM dan memimpin doa bersama siswa sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan selanjutnya guru mengabsen siswa, kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pada dompet HP (*Handphone*). Setelah tujuan disampaikan, kemudian guru memberikan apersepsi di awal materi tentang mencipta desain motif sulaman fantasi.

Beberapa kegiatan pada tahap pendahuluan di atas telah terlaksana namun respon siswa mengenai tindakan yang telah guru lakukan pada siswa masih kurang. Hanya sedikit siswa yang langsung dapat menuangkan ide-ide kreatif dalam mencipta desain motif sulaman fantasi. Hal ini disebabkan siswa masih malu dan kurang termotivasi untuk belajar (siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang baru dimana siswa dituntut untuk lebih kreatif dan percaya diri dalam mencipta desain motif sulaman fantasi. Pada siklus II guru memberikan motivasi dan reward berupa pujian dan penambahan skor nilai untuk siswa dengan desain terbaik dan tepat waktu.

**b. Tahap pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini mulai diterapkan metode *copy the master* dengan strategi 3M.

Pada siklus I dan II kegiatan yang telah dilakukan terdiri dari guru menyampaikan secara singkat tentang prosedur pelaksanaan pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M Guru membagikan *jobsheet* mencipta desain motif sulaman fantasi pada siswa, siswa memperhatikan pengarahannya yang diberikan guru dan membaca *jobsheet* yang telah dibagikan. Kegiatan berikutnya yaitu penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M yaitu terdiri dari: 1) Guru menjelaskan materi dan langkah kerja mencipta desain motif sulaman fantasi. pada siklus I materi mencipta desain motif sulaman fantasi. Pada siklus II materi mencipta desain motif sulaman fantasi. 2) Guru menerapkan metode *copy the master* dengan strategi 3M yaitu: a) Meniru. Meniru adalah tahap mengutip contoh desain motif. Tahap mengutip diawali dengan mengamati contoh desain motif yang diberikan oleh guru, kemudian mengidentifikasi desain motif, dan selanjutnya siswa mengutip atau meniru desain motif sesuai atau sama persis dengan contoh yang diberikan didalam *jobsheet*. Hanya ukurannya yang berbeda, lebih kecil atau lebih besar. b) Mengolah. Mengolah adalah tahap mengubah desain motif secara transformasi, devormasi, dan metamorfosis. Pada tahap mengubah desain motif siswa akan mengolah dan memperbaiki hasil kutipan desain motif dengan cara transformasi, devormasi dan metamorphosis untuk dapat menghasilkan suatu desain yang baru. c) Mengembangkan. Mengembangkan adalah tahap mennciptakan desain motif sulaman fantasi. Tahap menciptakan dilakukan siswa setelah tahap mengubah desain motif. Pada tahap ini, siswa akan menciptakan dan mengembangkan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan.

Hasil dari menciptakan desain adalah desain sketsa (*design skeching*) motif sulaman fantasi. pada siklus I materi mencipta desain motif sulaman fantasi sampai pada tahap mengembangkan/ menciptakan ada beberapa siswa yang bertanya pada siswa lain. Sikap seperti ini perlu dibenahi pada siklus II karena tidak sesuai dengan pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* siswa harus meciptakan motif sulaman fantasi secara individu agar tidak sama dengan teman yang lain. d) Membuat gambar kerja (*production skteching*). Siswa membuat desain gambar kerja setelah gambar sketsa selesai. Desain gambar kerja adalah panduan kerja untuk menyelesaikan desain sketsa motif ragam hias tekstil, dilengkapi keterangan secara rinci dan jelas, sehingga motif ragam hias tersebut dapat dikerjakan dengan mudah , cepat dan tepat. e) Membuat penyajian gambar (*presentation drawing*). Setelah tahap membuat gambar kerja, siswa membuat penyajian gambar. Tahap penyajian gambar (desain presentasi) adalah tahap terakhir dari rangkaian proes menciptakan desain motif sulaman fantasi. Penyajian gambar (desain presentasi) yaitu desain hiasan busana yang dilengkapi dengan warna dasar atau corak yang menggambarkan warna desain struktur dan warna desain hiasannya. Desain presentasi ini biasanya dimanfaatkan untuk promosi sehingga penyajiannya harus rapi dan menarik. Contoh bahan atau Kain, benang, dan contoh tusuk hiasnya dapat disertakan untuk melengkapi penyajian ini. Pada siklus I hasil desain mencipta desain motif sulaman fantasi masih belum maksimal. Beberapa siswa masih belum antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan kurang memiliki rada percaya diri dalam mendesain

motif sulaman fantasi. siklus II Guru memberikan reward berupa alat menggambar dan skor nilai tambahan kepada siswa dengan desain motif terbaik dan tepat waktu. Hal ini juga menambah motivasi kepada siswa agar dapat menjadi yang terbaik dalam mencipta desain motif sulaman fantasi. kondisi kelas menjadi kondusif dan pembelajaran sangat efektif.

Metode *copy the master* dengan strategi 3M menuntun siswa untuk kreatif dan memiliki pembendaharaan contoh jenis motif sulaman fantasi sehingga siswa memiliki rasa percaya diri dalam menciptakan desain motif sulaman fantasi. Selain itu, metode *copy the master* dengan strategi 3M ini membantu siswa dalam melatih kemampuan keterampilan, menstimulus siswa dalam memperoleh ide, mempertinggi penguasaan teknik mendesain, membantu menggugah imajinasi dalam mengekspresikan pengalaman, mengetahui contoh secara konkret dari *master*, guru merasa terbantu kaitannya dengan media pembelajaran dan dapat dijadikan parameter bagi pemula karena master yang dihadirkan harus terjamin kualitasnya.

Dari hal-hal diatas diharapkan siswa mampu memiliki keterampilan, karena sudah sering berlatih melalui tahapan meniru, siswa mampu menstimulus diri sendiri dalam memperoleh ide melalui tahapan mengolah desain secara transformasi, deformasi metamorphosis, mempertinggi penguasaan teknik mendesain dan siswa memiliki pembendaharaan motif sehingga siswa mudah dalam menciptakan desain melalui tahapan mengembangkan atau menciptakan desain.

### c. Tahap Penutup

Tahap penutup yaitu tahapan menutup pembelajaran. Pada siklus I dan II mengalami kesamaan hasil yaitu guru dan siswa menyimpulkan hasil desain motif sulaman fantasi bersama-sama, guru menunjukkan salah satu motif yang terbaik untuk dijadikan contoh hasil yang maksimal sehingga teman yang lain tahu dan dapat termotivasi untuk dapat menjadi lebih baik lagi. Begitu pula, guru juga menunjukkan hasil desain motif sulaman fantasi yang kurang baik, agar siswa tahu letak kesalahannya dan tidak melakukan kesalahan tersebut dan tahu bagaimana desain motif yang benar. Guru mengumpulkan semua pekerjaan mencipta desain motif sulaman fantasi siswa untuk mengukur hasil belajar siswa dan selanjutnya menutup pembelajaran dengan salam. Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M pada siklus I telah dilaksanakan sesuai perencanaan dan tahapannya. Melalui metode ini siswa diberikan kesempatan maksimal untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya yang dimiliki dalam mencipta desain motif sulaman fantasi. meskipun hanya sedikit, adanya peningkatan interaksi antara guru dengan siswa cukup berdampak positif pada kegiatan pembelajaran. Pada siklus I hasil belajar siswa sudah mencapai 85%. Ada peningkatan dibandingkan dengan pra siklus. Pada siklus II hasil belajar siswa mencapai 100%, ada peningkatan yang signifikan. Intensitas guru dalam membangkitkan semangat siswa dan memotivasi untuk lebih kreatif dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi. guru juga lebih intensif dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan uraian diatas, penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* pada materi mencipta desain motif sulaman fantasi dalam penelitian ini berada pada kategori sangat baik dan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tindakan dihentikan ada siklus II.

## **2. Pencapaian Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Kelas XII Busana 1 Program Keahlian Tata Busana SMK N 3 Klaten.**

Hasil belajar siswa pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi ditunjukkan dari pencapaian ketuntasan belajar tiap siswa berdasarkan KKM yang ditentukan yaitu 7,5 yang dicapai minimal 75% siswa. Berdasarkan hal ini, setelah dilaksanakan tindakan kelas dengan menerapkan metode *copy the master* dengan strategi 3M, hasil belajar siswa pada pra siklus ke siklus I meningkat sebesar 57% dari 28% menjadi 85%. Namun angka pencapaian KKM sebesar 85% masih diperlukan upaya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan evaluasi dan refleksi tindakan, maka upaya peningkatan yang telah ditempuh yaitu menerapkan metode pembelajaran yang sama dengan beberapa perbaikan dan revisi tindakan. Penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M secara lebih baik pada siklus II dapat meningkatkan pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana. Hasil belajar siswa pada siklus II meningkat sebesar 15% dari 85% menjadi 100%. Angka sebesar 100% menunjukkan pencapaian ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran membuat hiasan pada

busana lebih dari 90% (berdasarkan KKM). Hal ini berarti kelas tersebut dinyatakan telah tuntas belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana melalui penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* menunjukkan hasil yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus yang dilakukan, merupakan indikasi keberhasilan tindakan yaitu penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi pada mata pelajaran membuat hiasan pada busana sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.

Pencapaian hasil belajar 100% pada siklus II merupakan usaha pemberian penjelasan dari guru yang komunikatif (memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait langkah-langkah metode *copy the master* dengan strategi 3M yang dilakukan) disertai dengan bagan alur pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M ternyata lebih memudahkan siswa untuk memahami dan memperlancar tahap-tahap pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.



**3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Kelas XII Busana 1 Program Keahlian Tata Busana SMK N 3 Klaten Setelah Menerapkan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M Berbantuan Media *Jobsheet*.**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Hasil belajar pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi ditunjukkan dari ketuntasan belajar peserta didik berdasarkan KKM yang telah ditentukan yaitu  $\geq 75$ . Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari pra siklus yaitu 20 siswa atau 72% tidak tuntas dan 8 siswa atau 28% yang tuntas, setelah sikenai metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* hasil belajar siswa meningkat, yaitu 24 siswa atau 85% tuntas dan 4 siswa atau 15% belum tuntas. Masih adanya siswa yang belum tuntas pada siklus I dikarenakan belum terbiasa dengan pembelajaran langsung yang diterapkan dan belum terbiasa dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M. Maka disini guru mata diklat berkolaborasi berdiskusi untuk memperbaiki kekurangan yang ada agar siswa yang belum tuntas bisa tuntas dengan cara memperbaiki refleksi siklus I, memperbaiki rencana pembelajaran, guru memberikan motivasi agar siswa mampu menuangkan ide-ide kreatif dalam mencipta desain motif sulaman fantasi. dan akan diterapkan pada siklus ke II.

Berdasarkan hasil belajar siswa siklus II meningkat menjadi 100% yaitu 28 siswa sudah tuntas, semua sudah memenuhi nilai KKM, pada siklus II ini sudah memenuhi keberhasilan yang diterapkan oleh peneliti. Hal ini dikarenakan guru sudah memperbaiki kekurangan pada siklus I dan peneliti mengakhiri penelitian karena sudah mencapai keberhasilan yang diterapkan oleh peneliti dan merupakan usaha pemberian penjelasan dari guru yang komunikatif (memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait langkah-langkah metode *copy the master* dengan strategi 3M yang dilakukan) disertai dengan bagan alur pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M ternyata lebih memudahkan siswa untuk memahami dan memperlancar tahap-tahap pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.

Peningkatan hasil belajar siswa data dilihat dari hasil belajar siswa pra siklus yaitu 28% siswa tuntas KKM, dan pada siklus II hasil belajar siswa menjadi 100%. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus II yaitu 72%. Peningkatan ini dapat dikatakan sangat signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media jobsheet untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi siswa kelas XII Busana 1 di SMK N 3 Klaten dapat berhasil.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, tentang penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* untuk meningkatkan hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi di SMK N 3 klaten, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dilaksanakan dengan baik sesuai dengan sintak melalui penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Taggart. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan dan obeservasi serta refleksi. Dalam perencanaan guru menyiapkan bahan ajar dan instrumen penelitian. Kemudian dalam tahap pelaksanaan penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M dilaksanakan dengan baik sesuai dengan sintak. Pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah: Guru membagikan *jobsheet* yang berisi langkah kerja mencipta desain motif sulaman fantasi, Guru menyampaikan materi dan langkah kerja sesuai dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M, siswa praktik mencipta desain motif sulaman fantasi sesuai dengan langkah-langkah metode *copy the master* dengan strategi 3M. langkah-langkah tersebut yaitu meniru desain, mengolah desain, dan mengembangkan desain. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran sekaligus melakukan pengamatan. Pengamatan yang dilakukan adalah mengamati pelaksanaan pembelajaran metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet*. Langkah

selanjutnya adalah melakukan refleksi bersama-sama dengan kolaborator untuk merenungkan dan menganalisis ketercapaian target dan keberhasilan pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* serta menyusun tindak lanjut untuk siklus berikutnya. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus, hal ini dikarenakan pada siklus I pencapaian hasil belajar siswa belum efektif, siswa masih belum familiar dengan metode tersebut hal ini disebabkan langkah-langkah metode tidak dijelaskan secara detail, serta siswa baru pertama kali menggunakan metode *copy the master* dengan strategi 3M sehingga belum terbiasa. Karena hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai target, masih ada beberapa siswa yang belum tuntas KKM maka dilakukan siklus II. Pada siklus II guru menjelaskan kembali langkah kerja mencipta desain motif sulaman fantasi sesuai dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M secara detail dengan menggunakan bantuan bagan alur pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait metode pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa lebih dapat memahami langkah-langkah pembelajaran. Pada siklus II siswa sudah memahami dan mulai terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan. Guru lebih intensif dalam memantau dan mengarahkan jalannya kegiatan pembelajaran serta selalu memberikan motivasi kepada siswa. Pada siklus II ini penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dapat dikatakan efektif terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa mencipta desain motif sulaman fantasi.

2. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas siklus II hasil dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan

media *jobsheet* yang dilakukan dengan baik sesuai dengan sintak dan motivasi guru kepada siswa untuk lebih berani dalam memunculkan ide-ide baru ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Secara rinci peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut: hasil belajar siswa pada pra siklus yaitu 28% atau 8 siswa tuntas KKM, Pada siklus I meningkat menjadi 85% atau 24 siswa tuntas KKM, dari siklus I ke siklus II meningkat menjadi 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi, dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima.

## **B. Implikasi**

Penerapan metode *copy the master* dengan strategi 3M pada pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi ternyata memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat digunakan sebagai masukan yang berharga bagi pengampu mata pelajaran membuat hiasan pada busana di SMK N 3 Klaten. Pelaksanaan pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi dengan menggunakan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* ini perlu ditindaklanjuti secara positif dengan menerapkannya pada pembelajaran membuat hiasan pada busana di SMK N 3 klaten. Dengan penerapan metode pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* ini siswa dapat memiliki kompetensi yang berkualitas, terbukti siswa memperoleh hasil belajar yang sangat signifikan dibandingkan dengan pra siklus. Hal ini akan berdampak pada meningkatnya kepercayaan masyarakat akan kualitas lulusan dari SMK N 3

Klaten khususnya kompetensi dibidang teknik meghias busana atau teknik sulaman fantasi. Sehubungan dengan itu, dapat membantu dan mempermudah usaha-usaha busana seperti Butik, *crave and souvenir*, dll yang memerlukan tenaga kerja berkualitas dibidang hiasan busana khususnya mencipta desain motif sulaman fantasi.

### **C. Saran**

Berdasarkan simpulan hasil penelitian seperti tersebut di atas, bahwa metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Karena pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi dengan menerapkan metode *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dapat meningkatkan hasil belaar siswa, maka sebaiknya metode ini betul-betul diterapkan dalam proses pembelajaran membuat hiasan pada busana di SMK N 3 Klaten, serta dapat diterapkan pada mata pelajaran yang sejenis dimana siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran praktik.
2. Guru sebaiknya tidak bosan untuk memberikan motivasi kepada siswa sehingga dapat menghasilkan karya-karya hiasan busana yang indah, kreatif dan memiliki daya ekonomis yang tinggi.
3. Penerapan *copy the master* dengan strategi 3M berbantuan media *jobsheet* dapat dijadikan sebagai sarana peningkatan hasil belajar siswa dalam mencipta desain motif sulaman fantasia tau pada mata pelajaran yang sejenis dimana siswa mengalami kesulitan dalam pelajaran praktek mendesai ragam motif.
4. Guru sebaiknya lebih komunikatif (memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait langkah-langkah metode *copy the master* dengan

strategi 3M yang dilakukan) disertai dengan bagan alur pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M ternyata lebih memudahkan siswa untuk memahami dan memperlancar tahap-tahap pelaksanaan metode *copy the master* dengan strategi 3M dalam pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono (2010). Hasil Belajar Siswa. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arief S. Sadiman. dkk. (2003). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Anas Sudijono. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Pustaka.
- Bambang Soemantri. (2005). *Tusuk Sulam Dasar*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Daryanto (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta :Gava Media
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- .(2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- .(2006). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dina Indriana (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*.Yogyakarta : Diva Press
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta : Mitra Cendika Press.
- E. Mulyasa. (2006). *Impelentasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Endang Mulyatiningsih (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta
- Enny Zuhni Khayati. (2008). *PPT Elearning II Pola Motif Hiasan Busana dan Teknik Penyajian Desain*. Yogyakarta : UNY.
- Ernawati. (2008). *Tata Busana untuk SMK Jilid 3*. Jakarta : Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Eva Kristian Andriani. (2012). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Copy The Master Dengan Berbantuan VCD Berbasis Pendidikan



Karakter Pada Siswa Kelas VII-A AMPS1 Antam, Pomala, Kolaka, Sulawesi Tenggara.

- Hamalik. (1994: 15) Himawati Tjahjanti. (2003). *Membuat Jenis-Jenis Tusuk Hias*. Jakarta : Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional
- Jamal Ma'mur Asmani. (2011). *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Laksana Karwono. (2007). *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Upaya Peningkatan Kualitas Dan Hasil Pembelajaran*. <http://karwonowordpress.com/2008/04/15/> pada tanggal 15 April 2008.
- Likaya. (2011). *Sulaman Berwarna*. <http://likaya2.wordpress.com/slmn-brwrn/> pada tanggal 19 April 2011.
- Marahimin, Ismail. 2004. *Menulis Secara Populer*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Marlina. (2008). *Macam-Macam Teknik Hias Busana*. Jakarta : Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Nana Sudjana. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nandang Subarnas. (2006). *Terampil Berkreasi*. Jakarta: PT. Grafindo Media Pratama.
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta.:Teras
- Oemar Hamalik. (1993). *Sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembinaan Ketenagaan*. Bandung : PT. Trigenda Karya.
- Oemar Hamalik. (1994). *Media Pendidikan.ed.6*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Oho Garha. (1998). *Pokok-pokok Pengajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Paraswati Hesti Lilia. (2005). *Hubungan Antara Kreativitas dengan Prestasi Belajar Karya Kerajinan Tangan Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri Bulu Lor 01-03 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Pardjono,dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY.
- Pipin Tresna Prihatin. (2008). *Satuan Acara Perkuliahan*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.

- Poerwadarminta, WJS. (2002). *Kamus Umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riduwan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta.
- Robert E. Slavin.(2005). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Rochiati Wiriaatmadja. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Rosdakarya.
- Rusman (2012).*Model – Model Pembelajaran*. Bandung : Rajagrafindo Persada
- Sayekti, Triyana Catur. 2010. Penggunaan Metode *Copy The Master* dalam Peningkatan Kreativitas Penulisan Cerpen pada Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Nguter Sukoharjo. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sosilowati. (2011). Peningkatan Kompetensi Menulis Karya Ilmiah Dengan Metode *Copy The Master* Bagi Siswa XI-IPS 1 SMA Negeri 1 Pati. *Skripsi S1*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rusman (2012).*Model – Model Pembelajaran*. Bandung : Rajagrafindo Persada
- Sri Widarwati. 2000. *Desain Busana II*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, & Widyabakti Sabatari. (2000). *Desain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- , (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Sungkono.(2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta : Diva Pres.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (1997). *Srategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PRineka Cipta.
- Trianto (2007). *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasikan Konstruktivistik*. Jakarta: PrestasiPustaka

- Universitas Negeri Yogyakarta. (2013). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Skripsi*. Yogyakarta : UNY.
- Widjiningsih. (1983). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Permata Puri Media
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Goup.
- Yuyun Susilowati. (2011). *Pola Hiasan*.  
<http://susilowatiyuyun92.blogspot.com/2011/06/pola-hiasan.html> tanggal  
 11 Juni 2011.pada

# LAMPIRAN

### **Lampiran 1: Instrumen Penelitian**

- 1.1 Silabus Pembelajaran
- 1.2 Sintak
- 1.3 RPP Siklus I
- 1.4 RPP Siklus II
- 1.5 Jobsheet Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi
- 1.6 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran
- 1.7 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran siklus I
- 1.8 Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran siklus II
- 1.9 Rubrik Observasi Pelaksanaan Pembelajaran
- 1.10 Lembar Observasi Ranah Sikap Peserta didik
- 1.11 Rubrik Observasi Ranah Sikap Peserta didik
- 1.12 Lembar Penilaian Unjuk Kerja
- 1.13 Rubrik Penilaian Unjuk Kerja
- 1.14 Lembar Penilaian Ranah Kognitif
- 1.15 Rubrik Penilaian Ranah Kognitif
- 1.16 Daftar Hadir Siswa

### Silabus

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Klaten  
 Kompetensi Keahlian : Busana Butik  
 Mata Pelajaran : Membuat Hiasan pada Busana (MHB)  
 Kelas/Semester : XII / 1,2  
 Standar Kompetensi : Membuat Hiasan pada Busana (MHB)  
 Kode Kompetensi : 103.KK08  
 Alokasi Waktu : 106 jam x 45 menit

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar/ Alat/Bahan
					Tatap Muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
8.1 Mengidentifikasi hiasan busana	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskripsikan tentang menghias</li> <li>Menyebutkan macam-macam / jenis sulaman</li> <li>Mendiskripsikan tentang sulaman berwarna</li> <li>Mengidentifikasi macam-macam sulaman berwarna</li> <li>Mendiskripsikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian menghias</li> <li>Macam-macam / jenis sulaman</li> <li>Pengertian sulaman berwarna</li> <li>Macam-macam sulaman berwarna</li> <li>Pengertian sulaman putih</li> <li>Macam-macam sulaman putih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggali informasi materi di media cetak dan elektronik tentang hiasan busana dengan <b>kerja keras, rasa ingin tahu, gemar membaca dan tanggung jawab.</b></li> <li>Berdiskusi tentang hiasan busana dengan <b>toleransi, disiplin, kerja keras, demokratis, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab.</b></li> <li>Membuat laporan tentang hiasan busana dengan <b>disiplin dan tanggung jawab.</b></li> </ul>	Tes tertulis	16			<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghias Kain Buku I, Sri Maharti Sudjasman. Yogyakarta.</li> <li>Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga. Widjiningih. 1998.</li> <li>Sulaman Putih. Regina Tri Maryati. 2005. Depdiknas.</li> <li>Teknik Bordir, Anti Asta Viani,</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar/ Alat/Bahan
					Tatap Muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
	tentang sulaman putih <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi macam-macam sulaman putih</li> <li>• Mendiskripsikan tentang bordir</li> <li>• Menyebutkan macam-macam perlengkapan bordir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian membordir</li> <li>• Perlengkapan membordir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>TT :</b> Laporan hasil diskusi</li> </ul>					2003. Depdiknas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik Membordir Dalam Praktek, Sukini. 2004. SMK N.6 Yogyakarta.</li> </ul>
8.2. Membuat hiasan pada kain atau busana	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan alat dan bahan untuk menghias menggunakan tangan</li> <li>• Memindahkan ragam menggunakan karbon</li> <li>• Memindahkan ragam ke kain tanpa menggunakan karbon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan alat dan bahan untuk menghias menggunakan tangan</li> <li>• Cara memindahkan ragam ke kain menggunakan karbon</li> <li>• Cara memindahkan ragam ke kain tanpa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggali informasi materi di media cetak dan elektronik tentang membuat hiasan pada kain atau busana dengan <b>kerja keras, rasa ingin tahu, gemar membaca dan tanggung jawab.</b></li> <li>• Berdiskusi tentang membuat hiasan pada kain atau busana dengan <b>toleransi, disiplin, kerja keras, demokratis, rasa ingin tahu, dan tanggung jawab.</b></li> </ul>	Tes tertulis, Tes unjuk kerja	16	74 (148)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ragam Hias, Soemantri. SMIK Yogyakarta</li> <li>• Menghias Kain Buku I, Sri Maharti Sudjasman. Yogyakarta</li> <li>• Menghias Kain Buku I, Sri Maharti Sudjasman. Yogyakarta.</li> <li>• Desain Hiasan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar/ Alat/Bahan
					Tatap Muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
	<ul style="list-style-type: none"><li>Membuat busana / lenan rumah tangga dengan teknik matelase.</li><li>Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat benda</li><li>Membuat busana / lenan rumah tangga dengan teknik sulaman inggris dan sulaman riselieu</li><li>Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat benda</li><li>Menyiapkan alat dan bahan untuk membordir menggunakan mesin domestic</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>menggunakan karbon</li><li>Membuat benda dengan teknik matelase</li><li>Persiapan alat dan bahan untuk membuat benda teknik matelase</li><li>Membuat benda dengan teknik sulaman inggris dan sulaman riselieu</li><li>Persiapan alat dan bahan untuk membuat benda benda teknik Inggris dan Richelieu</li><li>Persiapan alat dan bahan untuk menghias menggunakan mesin domestik</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Membuat laporan tentang membuat hiasan pada kain atau busana dengan <b>disiplin dan tanggung jawab.</b></li><li>Demonstrasi membuat hiasan busana (matelase, sulaman inggris, sulaman riseieu, teknik dasar dan variasi border dengan mesin domestic dan mesin juki ) dengan <b>jujur, disiplin,kerja keras,mandiri, rasa ingin tahu dan tanggung jawab</b></li><li>Membuat hiasan busana (matelase, sulaman inggris, sulaman riseieu, teknik dasar dan variasi border dengan mesin domestic dan mesin juki) dengan <b>jujur, disiplin,kerja keras,mandiri, rasa ingin tahu dan tanggung jawab</b></li><li><b>TT :</b> Laporan hasil diskusi</li></ul>				<p>Busana dan Lenan Rumah Tangga. Widjiningasih.1998.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Teknik Bordir, Anti Asta Viani, 2003. Depdiknas</li><li>▪ Teknik Membordir Dalam Praktek, Sukini. 2004. SMK N.6 Yogyakarta.</li><li>▪ Variasi Bordir, Depdikmenjur, 2003</li><li>• Teknik Bordir, Anti Asta Viani, 2003, Depdiknas</li><li>• Teknik membordir Dalam Praktek, Sukini. 2004, SMK N 6 Yogyakarta</li><li>• Variasi Bordir,</li></ul>	



Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber Belajar/ Alat/Bahan
					Tatap Muka (teori)	Praktik di Sekolah	Praktik di DU/DK	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat teknik dasar bordir dengan mesin domestik</li> <li>Membuat variasi teknik bordir dengan mesin domestik.</li> <li>Membuat teknik dasar bordir dengan mesin juki .</li> <li>Membuat busana atau lenan rumah tangga dengan teknik bordir.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Macam-macam teknik dasar bordir</li> <li>Macam-macam variasi teknik bordir</li> <li>Macam-macam teknik dasar bordi mesin juki</li> <li>Persiapan alat dan bahan untuk membuat benda dengan menerapkan bordir menggunakan mesin domestic</li> <li>Persiapan alat dan bahan untuk membuat benda dengan menerapkan bordir menggunakan mesin juki</li> </ul>						Depdikmenjur, 2003 <ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik Bordir, Anti Asta Viani, 2003, Depdiknas</li> <li>Teknik membordir Dalam Praktek, Sukini. 2004, SMK N 6 Yogyakarta</li> <li>Variasi Bordir, Depdikmenjur, 2003</li> </ul>

**SINTAK METODE *COPY THE MASTER***  
**MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI**

**1. Kegiatan Awal**

- a. Membuka pelajaran dengan salam dan doa.
- b. Guru mengecek presensi dan kesiapan siswa.
- c. Apresiasi (guru menjelaskan aspek penting tentang mencipta desain motif sulaman fantasi).
- d. Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode *copy the master* dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan).

**2. Kegiatan Inti**

- a. Guru memberikan pertanyaan untuk membuka pemikiran siswa terkait materi pembelajaran.
- b. Guru menunjukkan contoh desain motif yang benar.
- c. Guru menjelaskan pokok materi pembelajaran kepada semua siswa.
- d. Guru memberikan *jobsheet* langkah mencipta desain motif.
- e. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada *jobsheet* yang telah disediakan.
- f. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru terkait dengan contoh motif yang ada di dalam *jobsheet*.
- g. Siswa berlatih menggambar desain motif dengan cara meniru contoh desain motif hias yang ada *dijobsheet* dengan cara menggambar kembali kedalam kertas gambar.
- h. Siswa memilih salah satu desain motif yang telah digambar, kemudian siswa mengolah desain motif hias yang dipilih dengan mengembangkan desain tersebut secara transformasi, devormasi atau metamorfosis.
- i. Siswa menciptakan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan.
- j. Guru berkeliling kelas untuk memantau dan melakukan evaluasi terhadap proses penciptaan desain motif yang dilakukan oleh siswa.
- k. Siswa menyelesaikan desain atau melakukan finishing gambar yang telah diciptakan dengan membuat gambar kerja dan penyajian gambar.

- l. Siswa mengumpulkan hasil praktek mendesain motif hias dan hasil mencipta desain motif.
- m. Guru memberikan evaluasi dari hasil mencipta desain motif.

### **3. Kegiatan Akhir**

- a. Guru membuat kesimpulan dan penegasan tentang inti materi yang disampaikan dengan mengulang kembali materi menciptakan desain motif.
- b. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi menciptakan desain motif yang kreatif dan inovatif.
- c. Penilaian: hasil praktik mencipta desain motif.
- d. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SIKLUS I

1. Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Klaten  
Bidang Studi Keahlian : Seni, Kerajinan, dan Pariwisata  
Program Studi Keahlian : Busana Butik  
Mata Pelajaran : Membuat Hiasan pada Busana (MHB)  
Pertemuan Ke- : 1 (Satu)  
Kelas/ Semester : XII Busana 1 / 2 (Genap)  
Alokasi Waktu : 6 x 45menit
2. STANDAR KOMPETENSI/ KOMPETENSI DASAR
  - a. Standar Kompetensi  
Membuat hiasan pada busana
  - b. Kompetensi Dasar  
Membuat hiasan pada kain atau pada benda fungsional lainnya
3. INDIKATOR
  - a. Menyiapkan alat untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
  - b. Menyiapkan bahan untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
  - c. Menyiapkan *jobsheet* untuk masing-masing siswa sesuai kebutuhan.
  - d. Mengutip gambar motif sulaman fantasi yang ada di *jobsheet* untuk latihan meniru motif dengan benar.
  - e. mengubah gambar motif yang sudah dikutip dengan mengolah gambar sesuai apa yang diinginkan.
  - f. Menciptakan gambar motif sulaman fantasi dengan mengembangkan gambar motif sesuai konsep dengan benar.
  - g. Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi dengan benar.
  - h. Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi dengan benar.
4. TUJUAN PEMBELAJARAN  
Setelah mempelajari uraian kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat:

a. Tujuan Akhir Pembelajaran (TPO)

Peserta didik mampu mencipta desain motif sulaman fantasi

b. Tujuan Antara / *Enabling Objective (EO)*

Setelah mempelajari uraian kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat :

- 1) Menyiapkan alat untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
- 2) Menyiapkan bahan untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
- 3) Menyiapkan *jobsheet* untuk masing-masing siswa sesuai kebutuhan.
- 4) Mengutip gambar motif sulaman fantasi yang ada di *jobsheet* untuk latihan meniru motif dengan benar.
- 5) mengubah gambar motif yang sudah dikutip dengan mengolah gambar sesuai apa yang diinginkan.
- 6) Menciptakan gambar motif sulaman fantasi dengan mengembangkan gambar motif sesuai konsep dengan benar.
- 7) Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi dengan benar.
- 8) Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi dengan benar.

5. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Alat dan bahan untuk mencipta desain motif sulaman fantasi
- b. Mengutip gambar motif sulaman fantasi yang ada di *jobsheet* untuk latihan meniru motif.
- c. mengubah gambar motif yang sudah dikutip dengan mengolah gambar.
- d. Menciptakan gambar motif sulaman fantasi dengan mengembangkan gambar motif.
- e. Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi.
- f. Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi.

6. METODE PEMBELAJARAN

*Copy the master*

## 7. STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi yang digunakan dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan).

## 8. KEGIATAN PEMBELAJARAN/ LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Proses Pembelajaran				Alokasi Waktu
	Tatap Muka/ Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	TT	TMTT	
1.	<b>A. Kegiatan Awal/Pembukaan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam pembuka</li> <li>Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa</li> <li>Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b>.</li> <li>Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang mencipta desain motif sulaman fantasi</li> <li>Guru memberi motivasi siswa secara <b>komunikatif</b> dan kreatif dengan beberapa pertanyaan sebagai pretes untuk menjajagi kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa.</li> <li>Guru menyampaikan cakupan materi secara garis besar tentang mencipta desain motif sulaman fantasi untuk menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa.</li> <li>Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan).</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjawab salam</li> <li>Berdoa</li> <li>Mengacungkan tangan untuk presensi</li> <li>Mendengarkan</li> </ol>			10 menit
2.	<b>B. Kegiatan Inti Eksplorasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberi materi tentang mencipta desain motif sulaman fantasi, alat dan bahan, serta langkah-langkah mencipta desain motif sulaman fantasi, dan memberi kesempatan siswa untuk membahas materi tentang mencipta desain motif sulaman fantasi.</li> <li>Guru mengkondisikan siswa untuk memperhatikan apa yang dijelaskan guru dan memberi <b>motivasi</b> rasa ingin tahu siswa tentang mencipta desain motif sulaman fantasi, alat dan bahan, serta langkah-</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjawab pertanyaan guru.</li> <li>Menyiapkan alat dan bahan untuk mendesain motif sulaman fantasi</li> <li>Mengamati dan</li> </ol>			235 menit

No	Proses Pembelajaran				Alokasi Waktu
	Tatap Muka/ Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	TT	TMTT	
	<p>langkah mencipta desain motif sulaman fantasi. sehingga metode tanya jawab dapat terlaksana.</p> <p>3. Guru memberikan respon atas apa yang telah dijawab siswa untuk penegasan.</p> <p>4. Guru memberikan <i>jobsheet</i> yang berisi contoh desain motif sulaman fantasi.</p> <p>5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada <i>jobsheet</i> yang telah disediakan.</p> <p>6. Guru menjelaskan teknik mengutip, mengubah dan menciptakan desain motif sulaman fantasi.</p> <p>7. Guru membimbing siswa untuk mengutip, mengubah dan menciptakan desain motif sulaman fantasi secara kreatif.</p> <p>8. Guru membimbing siswa untuk membuat gambar kerja motif sulaman fantasi.</p> <p>9. Guru membimbing siswa untuk membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi</p> <p><b>Elaborasi</b></p> <p>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang mencipta desain motif sulaman fantasi, alat dan bahan, serta langkah-langkah mencipta desain motif sulaman fantasi.</p> <p>2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui metode tanya jawab</p> <p>3. Guru memberikan respon atas jawaban siswa.</p> <p>4. Siswa mengamati dan mengidentifikasi contoh desain motif sulaman fantasi</p> <p>5. Siswa praktek mencipta desain motif sulaman fantasi dengan langkah mengutip, mengubah dan menciptakan agar meningkatkan kreativitas mencipta desain motif sulaman fantasi.</p> <p>6. Selama kegiatan pembelajaran dan proses mengutip, mengubah dan menciptakan desain motif sulaman fantasi, guru mengawasi, dan mengamati proses belajar siswa.</p> <p>7. Siswa membuat gambar kerja motif sulaman fantasi.</p>	<p>mengidentifikasi desain</p> <p>4. Mengutip contoh desain motif sulaman fantasi</p> <p>5. Mengubah contoh desain motif secara, transformasi, deformasi, dan metamorfosis.</p> <p>6. Menciptakan desain motif sulaman fantasi</p> <p>7. Siswa menyelesaikan desain motif sulaman fantasi sampai pada membuat gambar kerja dan penyajian gambar (desain presentasi)</p>			

No	Proses Pembelajaran				Alokasi Waktu
	Tatap Muka/ Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	TT	TMTT	
	<p>8. Siswa membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membantu memberi konfirmasi terhadap hasil elaborasi yang belum terpecahkan secara <b>komunikatif</b></li> <li>2. Guru membantu dalam membuat kesimpulan hasil pembelajaran, tentang : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencipta desain motif sulaman fantasi</li> <li>• Alat dan bahan mendesain motif sulaman fantasi</li> <li>• Langkah-langkah mengutip, mengubah dan menciptakan desain motif sulaman fantasi untuk meningkatkan kreativitas siswa.</li> <li>• Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi.</li> <li>• Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi</li> <li>• Hasil karya (produk) kreatif siswa</li> </ul> </li> </ol>				15 menit
3.	<p><b>C. Kegiatan Akhir/Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengulang secara singkat pembelajaran tentang mencipta desain motif sulaman fantasi.</li> <li>2. Guru membimbing siswa secara mandiri untuk melanjutkan mencipta desain motif sulaman fantasi sebagai pekerjaan rumah dari <b>materi</b> yang telah dibahas.</li> <li>3. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar berlatih</b> dengan menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</li> <li>4. Guru memberikan soal esay untuk dikerjakan di rumah sebagai evaluasi ranah kognitif siswa</li> <li>5. Menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimpulkan hasil belajar</li> <li>2. Doa</li> </ol>			10 menit

Keterangan:

TT : Tugas Terstruktur

TMTT : Tugas Mandiri Tidak Terstruktur

## 9. PERANGKAT PEMBELAJARAN

### a. Alat



- 1) Alat tulis
- 2) Pensil warna
- 3) Penggaris
- b. Bahan
  - 1) Kertas gambar
- c. Media
  - 1) *Jobsheet*
- d. Sumber
  - 1) Sri Maharti Sudjasman. *Menghias Kain Buku I*. Yogyakarta.
  - 2) Widjiningsih. (1998). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*.
  - 3) Ernawati. (2008). *Tata Busana untuk SMK Jilid 3*. Jakarta : Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
  - 4) B. Soemantri V.M. (1988). *Pola Ragam Hias*. Yogyakarta.

#### 10. PENILAIAN

Kriteria	Prosentase	
Penilaian Psikomotor	$N1 = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$	N1 x bobot ( 60%)
Penilaian Kognitif	$N2 = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$	N2 x bobot ( 20%)
Penilaian Afektif	$N3 = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$	N1 x bobot ( 20%)
<b>Jumlah</b>	N1 + N2 + N3	100%

Mengetahui :

Klaten, April 2014

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Dra. Sri Wahyuni

Aminatun

NIP.19600608 198803 2 002

NIM. 10513241005

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### SIKLUS II

1. Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Klaten  
Bidang Studi Keahlian : Seni, Kerajinan, dan Pariwisata  
Program Studi Keahlian : Busana Butik  
Mata Pelajaran : Membuat Hiasan pada Busana (MHB)  
Pertemuan Ke- : 1 (Satu)  
Kelas/ Semester : XII Busana 1 / 2 (Genap)  
Alokasi Waktu : 6 x 45menit
2. STANDAR KOMPETENSI/ KOMPETENSI DASAR
  - a. Standar Kompetensi  
Membuat hiasan pada busana
  - b. Kompetensi Dasar  
Membuat hiasan pada kain atau pada benda fungsional lainnya
3. INDIKATOR
  - a. Menyiapkan alat untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
  - b. Menyiapkan bahan untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
  - c. Menyiapkan *jobsheet* untuk masing-masing siswa sesuai kebutuhan.
  - d. Mengutip gambar motif sulaman fantasi yang ada di *jobsheet* untuk latihan meniru motif dengan benar.
  - e. mengubah gambar motif yang sudah dikutip dengan mengolah gambar sesuai apa yang diinginkan.
  - f. Menciptakan gambar motif sulaman fantasi dengan mengembangkan gambar motif sesuai konsep dengan benar.
  - g. Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi dengan benar.
  - h. Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi dengan benar.
4. TUJUAN PEMBELAJARAN  
Setelah mempelajari uraian kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat:

a. Tujuan Akhir Pembelajaran (TPO)

Peserta didik mampu mencipta desain motif sulaman fantasi

b. Tujuan Antara / *Enabling Objective (EO)*

Setelah mempelajari uraian kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat :

- 1) Menyiapkan alat untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
- 2) Menyiapkan bahan untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
- 3) Menyiapkan *jobsheet* untuk masing-masing siswa sesuai kebutuhan.
- 4) Mengutip gambar motif sulaman fantasi yang ada di *jobsheet* untuk latihan meniru motif dengan benar.
- 5) mengubah gambar motif yang sudah dikutip dengan mengolah gambar sesuai apa yang diinginkan.
- 6) Menciptakan gambar motif sulaman fantasi dengan mengembangkan gambar motif sesuai konsep dengan benar.
- 7) Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi dengan benar.
- 8) Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi dengan benar.

5. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Alat dan bahan untuk mencipta desain motif sulaman fantasi
- b. Mengutip gambar motif sulaman fantasi yang ada di *jobsheet* untuk latihan meniru motif.
- c. mengubah gambar motif yang sudah dikutip dengan mengolah gambar.
- d. Menciptakan gambar motif sulaman fantasi dengan mengembangkan gambar motif.
- e. Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi.
- f. Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi.

6. METODE PEMBELAJARAN

*Copy the master*

## 7. STRATEGI PEMBELAJARAN

Strategi yang digunakan dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan).

## 8. KEGIATAN PEMBELAJARAN/ LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No	Proses Pembelajaran				Alokasi Waktu
	Tatap Muka/ Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	TT	TMTT	
1.	<b>A. Kegiatan Awal/Pembukaan</b>  1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru menciptakan suasana kelas yang <b>religius</b> dengan menunjuk salah satu siswa memimpin berdoa 3. Memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas sebagai wujud <b>kepedulian lingkungan</b> . 4. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> dengan menyampaikan tujuan pembelajaran tentang mencipta desain motif sulaman fantasi 5. Guru memberi motivasi siswa secara <b>komunikatif</b> dan kreatif dengan beberapa pertanyaan sebagai pretes untuk menjajagi kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa. 6. Guru menyampaikan cakupan materi secara garis besar tentang mencipta desain motif sulaman fantasi untuk menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa. 7. Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) dengan menggunakan bantuan bagan alur pembelajaran metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M agar siswa lebih jelas dan paham dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. 8. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan metode pembelajaran <i>copy the master</i> dengan strategi 3M.	1. Menjawab salam 2. Berdoa 3. Mengacungkan tangan untuk presensi 4. mendengarkan			10 menit
2.	<b>B. Kegiatan Inti Eksplorasi</b>  1. Guru memberi materi tentang mencipta desain motif sulaman fantasi, alat dan bahan,	1. Menjawab pertanyaan			235 menit

No	Proses Pembelajaran				Alokasi Waktu
	Tatap Muka/ Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	TT	TMTT	
	<p>serta langkah-langkah mencipta desain motif sulaman fantasi, dan memberi kesempatan siswa untuk membahas materi tentang mencipta desain motif sulaman fantasi.</p> <p>2. Guru mengkondisikan siswa untuk memperhatikan apa yang dijelaskan guru dan memberi <b>motivasi</b> rasa ingin tahu siswa tentang mencipta desain motif sulaman fantasi, alat dan bahan, serta langkah-langkah mencipta desain motif sulaman fantasi. sehingga metode tanya jawab dapat terlaksana.</p> <p>3. Guru memberikan respon atas apa yang telah dijawab siswa untuk penegasan.</p> <p>4. Guru memberikan <i>jobsheet</i> yang berisi contoh desain motif sulaman fantasi.</p> <p>5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada <i>jobsheet</i> yang telah disediakan.</p> <p>6. Guru menjelaskan teknik mengutip, mengubah dan menciptakan desain motif sulaman fantasi.</p> <p>7. Guru membimbing siswa untuk mengutip, mengubah dan menciptakan desain motif sulaman fantasi secara kreatif.</p> <p>8. Guru membimbing siswa untuk membuat gambar kerja motif sulaman fantasi.</p> <p>9. Guru membimbing siswa untuk membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi</p> <p><b>Elaborasi</b></p> <p>1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang mencipta desain motif sulaman fantasi, alat dan bahan, serta langkah-langkah mencipta desain motif sulaman fantasi.</p> <p>2. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran melalui metode tanya jawab</p> <p>3. Guru memberikan respon atas jawaban siswa.</p> <p>4. Siswa mengamati dan mengidentifikasi contoh desain motif sulaman fantasi</p> <p>5. Siswa praktek mencipta desain motif sulaman fantasi dengan langkah mengutip, mengubah dan menciptakan agar meningkatkan kreativitas mencipta desain</p>	<p>guru.</p> <p>2. Menyiapkan alat dan bahan untuk mendesain motif sulaman fantasi</p> <p>3. Mengamati dan mengidentifikasi desain</p> <p>4. Mengutip contoh desain motif sulaman fantasi</p> <p>5. Mengubah contoh desain motif secara, transformasi, deformasi, dan metamorfosis.</p> <p>6. Menciptakan desain motif sulaman fantasi</p> <p>7. Siswa menyelesaikan desain motif sulaman fantasi sampai pada membuat gambar kerja dan</p>			

No	Proses Pembelajaran				Alokasi Waktu
	Tatap Muka/ Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	TT	TMTT	
	<p>motif sulaman fantasi.</p> <p>6. Selama kegiatan pembelajaran dan proses mengutip, mengubah dan menciptakan desain motif sulaman fantasi, guru mengawasi, dan mengamati proses belajar siswa.</p> <p>7. Siswa membuat gambar kerja motif sulaman fantasi.</p> <p>8. Siswa membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>1. Guru membantu memberi konfirmasi terhadap hasil elaborasi yang belum terpecahkan secara <b>komunikatif</b></p> <p>2. Guru membantu dalam membuat kesimpulan hasil pembelajaran, tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencipta desain motif sulaman fantasi</li> <li>• Alat dan bahan mendesain motif sulaman fantasi</li> <li>• Langkah-langkah mengutip, mengubah dan menciptakan desain motif sulaman fantasi untuk meningkatkan kreativitas siswa.</li> <li>• Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi.</li> <li>• Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi</li> <li>• Hasil karya (produk) kreatif siswa</li> </ul>	<p>penyajian gambar (desain presentasi)</p>			15 menit
3.	<p><b>C. Kegiatan Akhir/Penutup</b></p> <p>1. Guru mengulang secara singkat pembelajaran tentang mencipta desain motif sulaman fantasi.</p> <p>2. Guru membimbing siswa secara mandiri untuk melanjutkan mencipta desain motif sulaman fantasi sebagai pekerjaan rumah dari <b>materi</b> yang telah dibahas.</p> <p>3. Guru menumbuhkan <b>rasa ingin tahu</b> siswa agar <b>gemar berlatih</b> dengan menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>4. Guru memberikan soal esay untuk dikerjakan di rumah sebagai evaluasi ranah kognitif siswa</p> <p>5. Menutup pembelajaran dengan doa dan salam.</p>	<p>1. Menyimpulkan hasil belajar</p> <p>2. Doa</p>			10 menit

Keterangan:

TT : Tugas Terstruktur

TMTT : Tugas Mandiri Tidak Terstruktur

## 9. PERANGKAT PEMBELAJARAN

### a. Alat

- 1) Alat tulis
- 2) Pensil warna
- 3) Penggaris

### b. Bahan

- 1) Kertas gambar

### c. Media

- 2) *Jobsheet*

### d. Sumber

- 1) Sri Maharti Sudjasman. *Menghias Kain Buku I*. Yogyakarta.
- 2) Widjiningasih. (1998). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*.
- 3) Ernawati. (2008). *Tata Busana untuk SMK Jilid 3*. Jakarta : Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- 4) B. Soemantri V.M. (1988). *Pola Ragam Hias*. Yogyakarta.

## 10. PENILAIAN

Kriteria	Prosentase	
Penilaian Psikomotor	$N1 = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$	N1 x bobot ( 60%)
Penilaian Kognitif	$N2 = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$	N2 x bobot ( 20%)
Penilaian Afektif	$N3 = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$	N1 x bobot ( 20%)
<b>Jumlah</b>	N1 + N2 + N3	100%

Mengetahui :

Klaten, April 2014

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Dra. Sri Wahyuni

NIP.19600608 198803 2 002

Aminatun

NIM. 10513241005



# JOBSHEET

Tahun Pembelajaran	: 2013/ 2014
Sekolah	: SMK Negeri 3 Klaten
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Busana Butik
Standar Kompetensi	: Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)
Kode Kompetensi	: 103.KK08
Kompetensi Dasar	: Membuat hiasan pada kain atau busana
Kelas/ Program	: XII/ Busana Butik 1
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit

## A. Indikator

:

1. Menyiapkan alat dan bahan untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
2. Menyiapkan bahan untuk mencipta desain motif sulaman fantasi lengkap sesuai dengan yang diperlukan.
3. Menyiapkan jobsheet untuk masing-masing siswa sesuai kebutuhan.
4. Mengutip gambar motif sulaman fantasi yang ada di jobsheet untuk latihan meniru motif dengan benar.
5. mengubah gambar motif yang sudah dikutip dengan mengolah gambar sesuai apa yang diinginkan.
6. Menciptakan gambar motif sulaman fantasi dengan mengembangkan gambar motif sesuai konsep dengan benar.
7. Membuat gambar kerja motif sulaman fantasi dengan benar.
8. Membuat penyajian gambar dengan mewarnai gambar motif sulaman fantasi dengan benar.

## B. Tujuan Akhir Pembelajaran (TPO)

:

Peserta didik mampu menciptakan desain motif sulaman fantasi

## C. Materi

:

- ❖ Sulaman fantasi disebut juga sulaman bebas, karena sulaman ini didesain dengan memvariasi tusuk hias dan warna benang pada bahan tenunan polos. Ragam hias yang digunakan untuk sulaman sering menggunakan ragam hias naturalis seperti bentuk bunga-bunga, binatang, buah-buahan dan geometris. Warna yang digunakan untuk sulaman lebih dari dua warna. Penggunaan tusuk divariasikan lebih dari dua macam tusuk. Mengenai bahan, macam benang, jenis tusuk hias, kombinasi warna dan yang lain semuanya bebas menurut kemauan yang mencipta.
- ❖ Untuk menciptakan Motif hiasan sulaman fantasi pada permukaan kain atau busana dengan menggunakan tusuk hias, perlu disesuaikan dengan

karakteristik teknik tusuk hiasnya, misalnya jika memilih teknik tusuk hias pipih, maka bentuk motif tidak boleh terlalu lebar atau terlalu kecil, agar rentangan benang pada tusuk pipih dapat tersusun secara rapih. Untuk menghadirkan karya-karya yang bervariasi perlu mengembangkan ide-ide baru yang menarik dalam menciptakan desain motif sulaman fantasi.

- ❖ Mencipta desain motif sulaman fantasi adalah pengorganisasian atau menyusun unsur-unsur desain (visual) seperti titik, arah, garis, tekstur, value, warna, bidang, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis untuk menciptakan satu bentuk motif yang nantinya akan diselesaikan dengan teknik sulaman fantasi.
- ❖ Sebelum menciptakan desain motif, terlebih dahulu menentukan sumber ide. Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menginspirasi seseorang sehingga timbul ide-ide baru. Sumber ide dapat diklasifikasikan sebagai berikut:
  - 1) Sumber ide nyata, meliputi: flora, fauna, geometris, benda-benda alam raya.
  - 2) Sumber ide tidak nyata, meliputi: spirit kartini, kerukunan, masyarakat, dll.
- ❖ Setelah menentukan sumber ide, dalam menciptakan motif sulaman fantasi harus memadukan unsur dan prinsip desain, sehingga akan menimbulkan kesan selaras atau bertentangan. Kehadiran aksentasi dan tata warna dalam sebuah komposisi akan menimbulkan daya tarik yang besar ke arah yang diberi aksentasi dan diwarnai yang baik. Apabila dalam satu komposisi hanya dihadirkan satu aksentasi saja maka aksentasi tersebut akan memiliki kemenarikan yang sangat kuat.
- ❖ Konsep dasar pengembangan dan perubahan bentuk desain dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:
  - 1) Transformasi  
Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figur dari obyek yang digambar. Ada perubahan tetapi karakter aslinya masih dapat dikenali, karena ciri khasnya tidak ditinggalkan.
  - 2) Deformasi  
Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan mengubah bentuk obyek. Langkah yang

paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana/ simpel namun tidak merubah makna.

### 3) Metamorfosis

Metamorfosis merupakan penggambaran bentuk yang mengalami perubahan melalui proses dan menjelma menjadi sesuatu yang berbeda.

#### ❖ Teknik penyajian gambar desain motif sulaman fantasi.

Dalam membuat desain hiasan busana, desain yang dibuat harus dapat membawa pesan dari perancangannya. Sehingga orang lain dapat memahami desain tersebut. Dalam menampilkan desain tersebut sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk dapat menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian gambar. Teknik yang digunakan untuk menyajikan desain hiasan busana meliputi :

- 1) Sketsa Desain (*Design Sketching*), yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin
- 2) Sketsa Produksi (*Production Sketching*), yaitu desain hiasan busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha.
- 3) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*), yaitu desain hiasan busana yang dibuat untuk memproduksi hiasan busana yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

#### ❖ Proses menciptakan desain motif sulaman fantasi tentunya tidak mudah, harus melalui proses atau tahapan yang dapat memunculkan ide-ide kreatif dalam mendesain. Selain itu dibutuhkan contoh-contoh desain motif untuk menambah pembendaharaan ragam motif sehingga mudah untuk menuangkan bentuk motif yang diinginkan. Berikut adalah tahapan untuk dapat menciptakan desain motif sulaman fantasi dengan mudah:

##### 1) Tahap mengutip desain motif

Tahap mengutip diawali dengan mengamati contoh desain motif yang diberikan oleh guru, kemudian mengidentifikasi desain motif, dan selanjutnya siswa mengutip atau meniru desain motif sesuai atau sama

persis dengan contoh yang diberikan didalam jobsheet. Hanya ukurannya yang berbeda, lebih kecil atau lebih besar.

- 2) Tahap mengubah desain motif secara transformasi, devormasi dan metamorfosis.

Pada tahap mengubah desain motif siswa akan mengolah dan memperbaiki hasil kutipan desain motif dengan cara transformasi, devormasi dan metamorphosis untuk dapat menghasilkan suatu desain yang baru.

- 3) Tahap Menciptakan desain motif sulaman fantasi

Tahap menciptakan dilakukan siswa setelah tahap mengubah desain motif. Pada tahap ini, siswa akan menciptakan dan mengembangkan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan.

- 4) Tahap membuat desain gambar kerja motif sulaman fantasi.

Tahap membuat desain gambar kerja dilakukan setelah gambar sketsa selesai. Desain gambar kerja adalah panduan kerja untuk menyelesaikan desain sketsa motif ragam hias tekstil, dilengkapi keterangan secara rinci dan jelas, sehingga motif ragam hias tersebut dapat dikerjakan dengan mudah , cepat dan tepat.

- 5) Tahap membuat penyajian gambar (desain presentasi).

Tahap penyajian gambar (desain presentasi). adalah tahap terakhir dari rangkaian proses menciptakan desain motif sulaman fantasi. Penyajian gambar (desain presentasi) yaitu desain hiasan busana yang dilengkapi dengan warna dasar atau corak yang menggambarkan warna desain struktur dan warna desain hiasannya. Desain presentasi ini biasanya dimanfaatkan untuk promosi sehingga penyajiannya harus rapi dan menarik. Contoh bahan atau Kain, benang, dan contoh tusuk hiasnya dapat disertakan untuk melengkapi penyajian ini

#### **D. Alat :**

Pada kegiatan ini, peralatan yang kita perlukan antara lain:

1. Pensil 2B, untuk menggambar desain motif
2. Pensil warna, untuk mewarnai gambar desain motif
3. Pena, untuk memberi keterangan dibagian-bagian tertentu pada desain produksi.
4. Rautan atau cutter, untuk meruncingkan pensil
5. Peghapus, untuk menghapus bagian-bagian yang tidakdiperlukan

6. Penggaris mistar

#### **E. Bahan :**

1. Kertas gambar HVS yang halus namun bukan yang berpermukaan licin

#### **F. Kesehatan dan Keselamatan Kerja**

1. Menyiapkan tempat dengan penerangan yang cukup dengan standar ergonomik.
2. Menjaga kebersihan lingkungan.
3. Sebelum mendesain motif, cuci tangan terlebih dahulu supaya gambar tidak kotor.
4. Siapkan pensil dalam keadaan runcing dan penghapus dalam keadaan bersih.
5. Pada saat kita mendesain sikap badan harus tegak jangan membungkuk
6. Jarak mata jangan terlalu dekat dengan kertas gambar (minimal 30 cm).
7. Siapkan sapu tangan atau tisu untuk membersihkan tangan dari keringan ketika mendesai.

#### **G. Langkah Kerja**

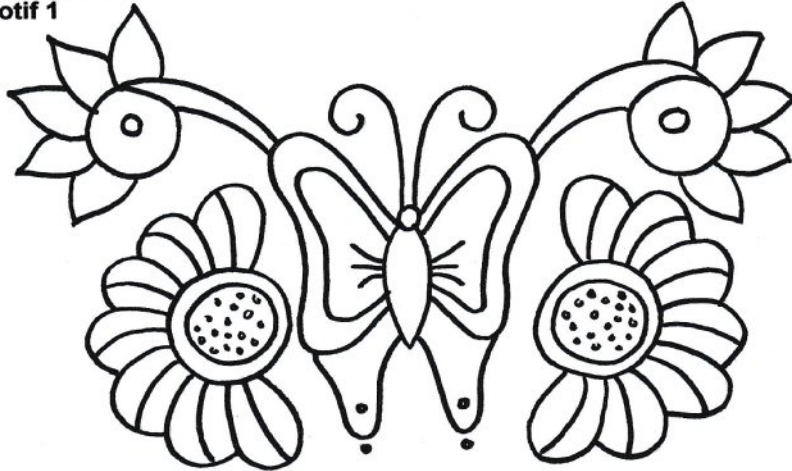
Sebelum kita mendesain motif, gerakkan jari tangan kira-kira selama setengah menit agar tidak kaku. Kemudian, ambillah kertas yang tidak terpakai dan coret-coretlah sesuka hati, agar goresan kita saat mendesain motif sudah luwes dan halus. Setelah itu, kita siap mendesain motif ragam hias sulaman fantasi.

Tahap– tahap mencipta desain motif sulaman fantasi, yaitu:

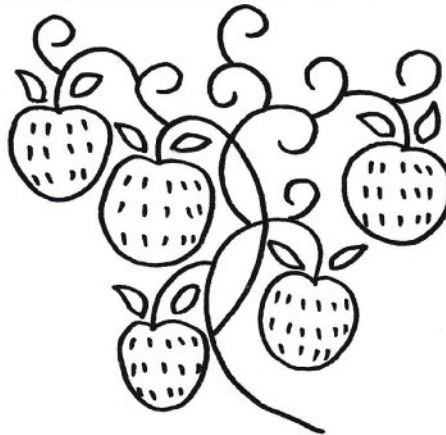
1. Mengutip contoh desain motif sulaman fantasi yang diberikan dengan serupa atau sesuai contoh. Hanya ukurannya yang berbeda, lebih kecil atau lebih besar.
2. Mengubah desain motif sulaman fantasi secara transformasi, deformasi dan metamorfosis.
3. Menciptakan desain motif sulaman fantasi untuk benda fungsional sesuai konsep yang telah ditentukan, yaitu mencipta desain motif sulaman fantasi untuk benda fungsional (dompet HP/ Handphone) dengan pola motif bebas, dan dengan sumber ide.
4. Membuat desain gambar kerja motif sulaman fantasi.
5. Membuat penyajian gambar (desain presentasi).

**Tahap 1: Kutiplah contoh desain motif sulaman fantasi di bawah ini dengan memilih 5 dari 9 contoh desain yang ada.**

**Desain motif 1**



**Desain motif 2**



**Desain motif 3**



**Desain motif 4**



**Desain motif 5**



**Desain motif 6**





**Desain motif 7**



**Desain motif 8**



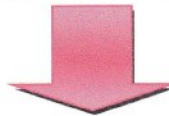
**Desain motif 9**





**Tahap 2: Pilihlah 1 desain contoh motif yang telah saudara kutip, kemudian ubahlah desain motif tersebut Secara transformasi, devormasi atau metamorphosis seperti contoh dibawah ini.**

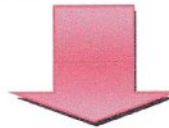
**Desain motif 5**



**Transformasi**



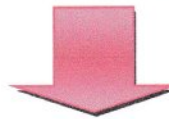
**Desain motif 8**



**Devormasi**



**Desain motif 8**



**Devormasi**



**Tahap 4: Ciptakanlah desain motif sulaman fantasi untuk diterapkan pada dompet HP (*Handphone*). Seperti contoh dibawah ini.**

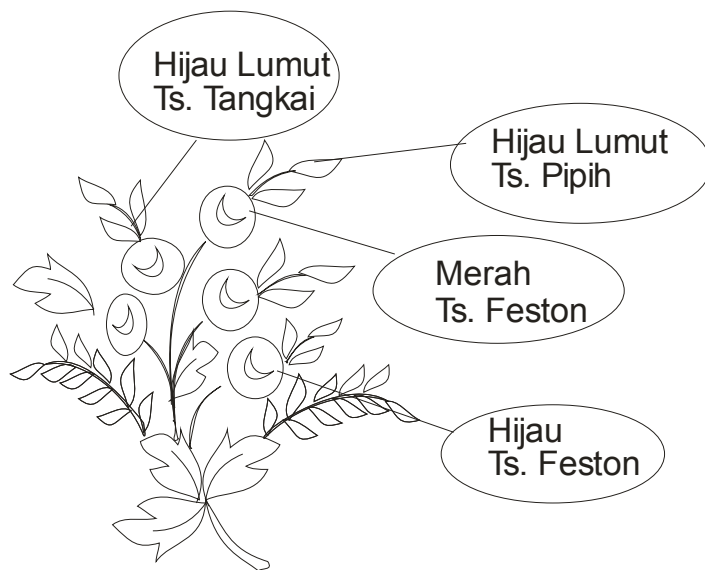
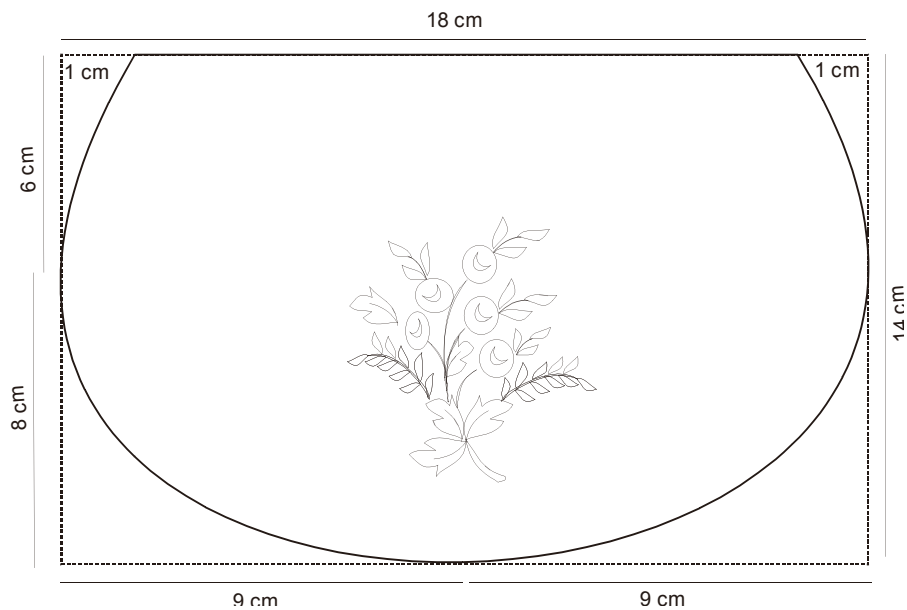
Desain sket motif sulaman fantasi



Desain sket motif sulaman fantasi untuk dompet HP (*Handphone*)



**Tahap 3: Buatlah gambar kerja desain motif sulaman fantasi untuk dompet HP (Handphone). Seperti contoh dibawah ini.**



Ukuran dompet HP (Handphone)  
dan warna benang Hiasan

Panjang : 18 cm

Lebar : 14 cm

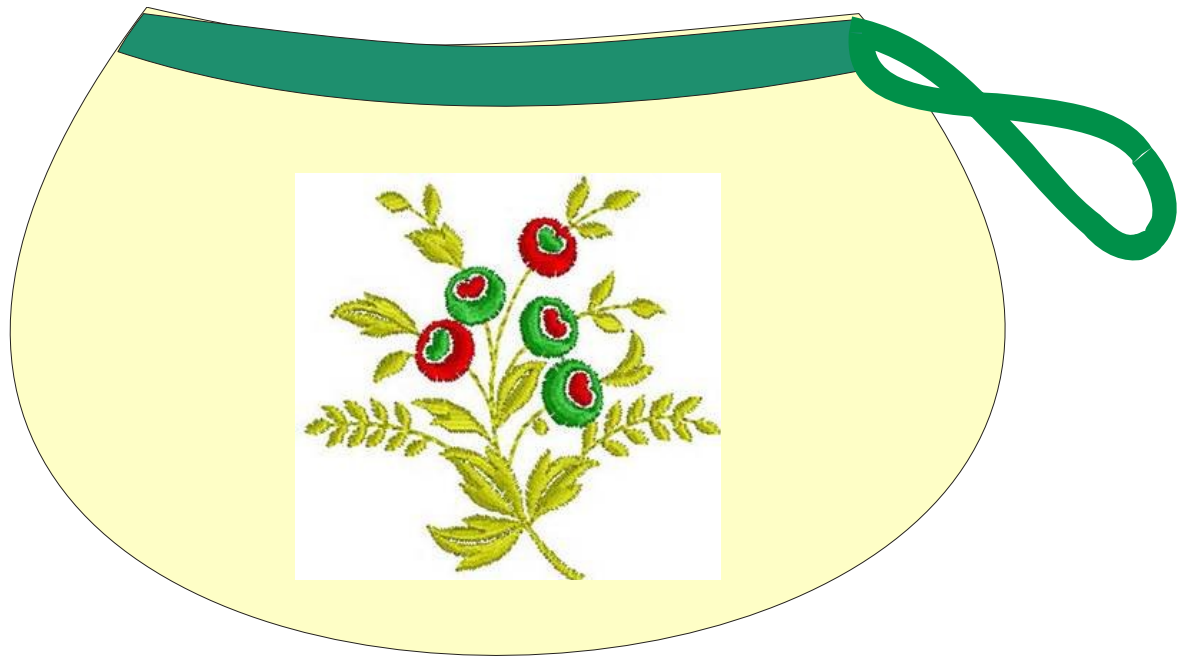
Warna kain : kuning gading

Tekstur : polos

Pola hiasan : bebas

Lokasi hiasan : tengah sisi

**Tahap 5: Buatlah Penyajian Gambar (Desain Presentasi) untuk dompet HP (Handphone). Seperti contoh dibawah ini.**



Bahan : Katun  
Lebar kain : 115 cm

#### H. Lembar Latihan

1. Buatlah desain motif sulaman fantasi, dengan kriteria sebagai berikut:
  - a. Untuk menghiasi benda fungsional, yaitu dompet HP (*Handphone*)
  - b. Pola motif bebas.
  - c. Menggunakan sumber ide bebas.
  - d. Bidang hias domper Hp (*Handphone*) adalah persegi panjang ukuran 18 cm x 14 cm.
  - e. Membuat desain gambar kerja motif sulaman fantasi.
  - f. Membuat penyajian gambar (desain presentasi).

**Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Mencipta Desain Motif  
Sulaman Fantasi Melalui Penerapan Sulaman Fantasi Melalui  
Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M  
Berbantuan Media *Jobsheet*  
Di SMK Negeri 3 Klaten**

Hari/ Tanggal :  
Kelas :  
Petunjuk pengisian :

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom kriteria “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan pengamatan anda selama kegiatan belajar mengajar mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode pembelajaran *copy the master* berbantuan media *jobsheet*, kemudian deskripsikan hasil pengamatan anda tersebut.

N o.	Tahapan	Kriteria Pengamatan	Hasil Pengamatan		Keterangan
			“Ya”	“Tidak”	
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<b>Pembukaan</b>			
		1. Membuka pelajaran dengan salam dan doa.			
		2. Guru mengecek presensi dan kesiapan siswa.			
		3. Apresiasi (guru menjelaskan aspek penting tentang mencipta desain motif sulaman fantasi).			
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	4. Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan).			
		<b>Penerapan metode pembelajaran <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan)</b>			
		5. Guru memberikan pertanyaan untuk membuka pemikiran siswa terkait materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.			
		6. Guru menunjukkan contoh desain motif sulaman fantasi yang sudah yang benar.			
		7. Guru menjelaskan pokok materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kepada semua siswa.			
		8. Guru memberikan <i>jobsheet</i> langkah mencipta desain motif sulaman fantasi.			
		9. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan			



		mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada <i>jobsheet</i> yang telah disediakan.			
		10. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru terkait dengan contoh motif yang ada di dalam <i>jobsheet</i> .			
		11. Siswa berlatih menggambar desain motif dengan cara meniru contoh desain motif hias yang ada <i>dijobsheet</i> dengan cara menggambar kembali kedalam kertas gambar.			
		12. Siswa memilih salah satu desain motif yang telah digambar, kemudian siswa mengolah desain motif hias yang dipilih dengan mengembangkan desain tersebut secara transformasi, devormasi atau metamorfosis.			
		13. Siswa menciptakan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan.			
		14. Guru berkeliling kelas untuk memantau dan melakukan evaluasi terhadap proses penciptaan desain motif yang dilakukan oleh siswa.			
		15. Siswa menyelesaikan desain atau melakukan finishing gambar yang telah diciptakan dengan membuat gambar kerja dan penyajian gambar.			
		16. Siswa mengumpulkan hasil praktek mendesain motif hias dan hasil mencipta desain motif.			
		17. Guru memberikan evaluasi dari hasil mencipta desain motif.			
3.	Kegiatan Akhir	<b>Penutup</b>			
		18. Guru membuat kesimpulan dan penegasan tentang inti materi yang disampaikan dengan mengulang kembali materi menciptakan desain motif.			
		19. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi menciptakan desain motif yang kreatif dan inovatif.			
		20. Penilaian: hasil praktik mencipta desain motif, dan memberikan soal esay untuk dikerjakan di rumah. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.			

**Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Mencipta Desain Motif  
Sulaman Fantasi Melalui Penerapan Sulaman Fantasi Melalui  
Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M  
Berbantuan Media *Jobsheet*  
Di SMK Negeri 3 Klaten  
Siklus I**

Hari/ Tanggal :  
Kelas :  
Petunjuk pengisian :

Berikan tanda ( √ ) pada salah satu kolom kriteria “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan pengamatan anda selama kegiatan belajar mengajar mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode pembelajaran *copy the master* berbantuan media *jobsheet*, kemudian deskripsikan hasil pengamatan anda tersebut.

N o.	Tahapan	Kriteria Pengamatan	Hasil Pengamatan		Keterangan
			“Ya”	“Tidak	
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<b>Pembukaan</b>			
		1. Membuka pelajaran dengan salam dan doa.			
		2. Guru mengecek presensi dan kesiapan siswa.	√		
		3. Apresiasi (guru menjelaskan aspek penting tentang mencipta desain motif sulaman fantasi).	√		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	4. Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan).	√		
		<b>Penerapan metode pembelajaran <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan)</b>			
		5. Guru memberikan pertanyaan untuk membuka pemikiran siswa terkait materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.			
		6. Guru menunjukkan contoh desain motif sulaman fantasi yang sudah yang benar.	√		
		7. Guru menjelaskan pokok materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kepada semua siswa.	√		
		8. Guru memberikan <i>jobsheet</i> langkah mencipta desain motif sulaman fantasi.	√		

		9. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada <i>jobsheet</i> yang telah disediakan.	√		
		10. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru terkait dengan contoh motif yang ada di dalam <i>jobsheet</i> .	√		
		11. Siswa berlatih menggambar desain motif dengan cara meniru contoh desain motif hias yang ada di <i>jobsheet</i> dengan cara menggambar kembali kedalam kertas gambar.	√		
		12. Siswa memilih salah satu desain motif yang telah digambar, kemudian siswa mengolah desain motif hias yang dipilih dengan mengembangkan desain tersebut secara transformasi, devormasi atau metamorfosis.		√	
		13. Siswa menciptakan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan.		√	
		14. Guru berkeliling kelas untuk memantau dan melakukan evaluasi terhadap proses penciptaan desain motif yang dilakukan oleh siswa.	√		
		15. Siswa menyelesaikan desain atau melakukan finishing gambar yang telah diciptakan dengan membuat gambar kerja dan penyajian gambar.		√	
		16. Siswa mengumpulkan hasil praktek mendesain motif hias dan hasil mencipta desain motif.	√		
		17. Guru memberikan evaluasi dari hasil mencipta desain motif.	√		
3.	Kegiatan Akhir	<b>Penutup</b>			
		18. Guru membuat kesimpulan dan penegasan tentang inti materi yang disampaikan dengan mengulang kembali materi menciptakan desain motif.			
		19. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi menciptakan desain motif yang kreatif dan inovatif.	√		
		20. Penilaian: hasil praktik mencipta desain motif, dan memberikan soal esay untuk dikerjakan di rumah. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.	√		

**Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Mencipta Desain Motif  
Sulaman Fantasi Melalui Penerapan Sulaman Fantasi Melalui  
Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M  
Berbantuan Media *Jobsheet*  
Di SMK Negeri 3 Klaten  
Siklus II**

Hari/ Tanggal :  
Kelas :  
Petunjuk pengisian :

Berikan tanda( ✓ ) pada salah satu kolom kriteria “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan pengamatan anda selama kegiatan belajar mengajar mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode pembelajaran *copy the master* berbantuan media *jobsheet*, kemudian deskripsikan hasil pengamatan anda tersebut.

N o.	Tahapan	Kriteria Pengamatan	Hasil Pengamatan		Keterangan
			“Ya”	“Tidak	
1.	<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<b>Pembukaan</b>			
		1. Membuka pelajaran dengan salam dan doa.			
		2. Guru mengecek presensi dan kesiapan siswa.	✓		
		3. Apresiasi (guru menjelaskan aspek penting tentang mencipta desain motif sulaman fantasi).	✓		
		4. Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) dengan menggunakan bantuan bagan alur pembelajaran metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M agar siswa lebih jelas dan paham dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait dengan metode pembelajaran <i>copy the master</i> dengan strategi 3M.	✓		
2.	<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Penerapan metode pembelajaran <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan)</b>			
		5. Guru memberikan pertanyaan untuk membuka pemikiran siswa terkait materi			

		pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.			
		6. Guru menunjukkan contoh desain motif sulaman fantasi yang sudah yang benar.	√		
		7. Guru menjelaskan pokok materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kepada semua siswa.	√		
		8. Guru memberikan <i>jobsheet</i> langkah mencipta desain motif sulaman fantasi.	√		
		9. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada <i>jobsheet</i> yang telah disediakan.	√		
		10. Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru terkait dengan contoh motif yang ada di dalam <i>jobsheet</i> .	√		
		11. Siswa berlatih menggambar desain motif dengan cara meniru contoh desain motif hias yang ada <i>dijobsheet</i> dengan cara menggambar kembali kedalam kertas gambar.	√		
		12. Siswa memilih salah satu desain motif yang telah digambar, kemudian siswa mengolah desain motif hias yang dipilih dengan mengembangkan desain tersebut secara transformasi, devormasi atau metamorfosis.	√		
		13. Siswa menciptakan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan.	√		
		14. Guru berkeliling kelas untuk memantau dan melakukan evaluasi terhadap proses penciptaan desain motif yang dilakukan oleh siswa.	√		
		15. Siswa menyelesaikan desain atau melakukan finishing gambar yang telah diciptakan dengan membuat gambar kerja dan penyajian gambar.	√		
		16. Siswa mengumpulkan hasil praktek mendesain motif hias dan hasil mencipta desain motif.	√		
		17. Guru memberikan evaluasi dari hasil mencipta desain motif.	√		
3.	Kegiatan Akhir	<b>Penutup</b>			
		18. Guru membuat kesimpulan dan penegasan tentang inti materi yang disampaikan dengan mengulang kembali materi menciptakan desain motif.			

		19. Guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi menciptakan desain motif yang kreatif dan inovatif.	√		
		20. Penilaian: hasil praktik mencipta desain motif. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.	√		

**Rubrik Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Melalui Penerapan Sulaman Fantasi Melalui Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M Berbantuan Media *Jobsheet* Di SMK Negeri 3 Klaten**

No.	Pengamatan	Rubrik Pengamatan
1.	Membuka pelajaran dengan salam dan doa, siswa menjawab salam.	YA: apabila guru mengucapkan Salam pada awal pembelajaran dan siswa menjawab salam dari guru TIDAK: apabila Guru tidak mengucapkan Salam pada awal pembelajaran dan siswa tidak menjawab salam dari guru
2.	Guru mengecek presensi dan kesiapan siswa.	YA: Apabila guru mengecek kehadiran peserta didik sebelum memulai pelajaran TIDAK: Apabila Guru tidak mengecek kehadiran peserta didik sebelum memulai pelajaran
3.	Apresiasi (guru menjelaskan aspek penting tentang mencipta desain motif sulaman fantasi).	YA: apabila guru memberikan apresiasi untuk pengetahuan awal siswa TIDAK: apabila guru tidak memberikan apresiasi untuk pengetahuan awal siswa
4.	Guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan).	YA: apabila guru menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan) TIDAK: apabila guru tidak menyampaikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>copy the master</i> dengan strategi 3M (Meniru-Mengolah-Mengembangkan)
5.	Guru memberikan pertanyaan untuk membuka pemikiran siswa terkait materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.	YA: apabila guru memberikan pertanyaan untuk membuka pemikiran siswa terkait materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi TIDAK: apabila guru tidak memberikan pertanyaan untuk membuka pemikiran siswa terkait materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi
6.	Guru menunjukkan contoh desain motif sulaman fantasi yang sudah yang benar.	YA: apabila guru menunjukkan contoh desain motif sulaman fantasi yang sudah yang benar TIDAK: apabila guru tidak menunjukkan contoh desain motif sulaman fantasi yang sudah yang benar

7.	Guru menjelaskan pokok materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kepada semua siswa.	YA: apabila guru menjelaskan pokok materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kepada semua siswa TIDAK: apabila guru tidak menjelaskan pokok materi pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi kepada semua siswa
8.	Guru memberikan <i>jobsheet</i> langkah mencipta desain motif sulaman fantasi.	YA: apabila guru memberikan <i>jobsheet</i> langkah mencipta desain motif sulaman fantasi TIDAK: apabila guru tidak memberikan <i>jobsheet</i> langkah mencipta desain motif sulaman fantasi
9.	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada <i>jobsheet</i> yang telah disediakan.	YA: apabila guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada <i>jobsheet</i> yang telah disediakan TIDAK: apabila guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk mengobservasi dan mengidentifikasi contoh desain secara mendalam pada <i>jobsheet</i> yang telah disediakan
10.	Siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru terkait dengan contoh motif yang ada di dalam <i>jobsheet</i> .	YA: apabila siswa diberi kesempatan bertanya kepada guru terkait dengan contoh motif yang ada di dalam <i>jobsheet</i> TIDAK: apabila siswa tidak diberi kesempatan bertanya kepada guru terkait dengan contoh motif yang ada di dalam <i>jobsheet</i>
11.	Siswa berlatih menggambar desain motif dengan cara meniru contoh desain motif hias yang ada <i>dijobsheet</i> dengan cara menggambar kembali kedalam kertas gambar.	YA: apabila siswa berlatih menggambar desain motif dengan cara meniru contoh desain motif hias yang ada <i>dijobsheet</i> dengan cara menggambar kembali kedalam kertas gambar TIDAK: apabila siswa tidak berlatih menggambar desain motif dengan cara meniru contoh desain motif hias yang ada <i>dijobsheet</i> dengan cara menggambar kembali kedalam kertas gambar
12.	Siswa memilih salah satu desain motif yang telah digambar, kemudian siswa mengolah desain motif hias yang dipilih dengan mengembangkan desain tersebut secara transformasi, devormasi atau metamorfosis.	YA: apabila siswa memilih salah satu desain motif yang telah digambar, kemudian siswa mengolah desain motif hias yang dipilih dengan mengembangkan desain tersebut secara transformasi, devormasi atau metamorfosis TIDAK: apabila siswa TIDAK memilih salah satu desain motif yang telah digambar, kemudian siswa mengolah desain motif hias yang dipilih dengan mengembangkan desain tersebut secara transformasi, devormasi atau metamorfosis
13.	Siswa menciptakan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan.	YA: apabila siswa menciptakan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan TIDAK: apabila siswa menciptakan desain motif dengan konsep yang telah ditentukan
14.	Guru berkeliling kelas untuk memantau dan melakukan evaluasi terhadap proses	YA: apabila guru berkeliling kelas untuk memantau dan melakukan evaluasi terhadap proses penciptaan desain motif yang dilakukan oleh siswa



	penciptaan desain motif yang dilakukan oleh siswa.	TIDAK: apabila guru tidak berkeliling kelas untuk memantau dan melakukan evaluasi terhadap proses penciptaan desain motif yang dilakukan oleh siswa
15.	Siswa menyelesaikan desain atau melakukan finishing gambar yang telah diciptakan dengan membuat gambar kerja dan penyajian gambar.	YA: apabila siswa menyelesaikan desain atau melakukan finishing gambar yang telah diciptakan dengan membuat gambar kerja dan penyajian gambar TIDAK: apabila siswa tidak menyelesaikan desain atau melakukan finishing gambar yang telah diciptakan dengan membuat gambar kerja dan penyajian gambar
16.	Siswa mengumpulkan hasil praktek mendesain motif hias dan hasil mencipta desain motif.	YA: apabila siswa mengumpulkan hasil praktek mendesain motif hias dan hasil mencipta desain motif TIDAK: apabila siswa tidak mengumpulkan hasil praktek mendesain motif hias dan hasil mencipta desain motif
17.	Guru memberikan evaluasi dari hasil mencipta desain motif.	YA: apabila guru memberikan evaluasi dari hasil mencipta desain motif TIDAK: apabila tidak guru memberikan evaluasi dari hasil mencipta desain motif
18.	Guru membuat kesimpulan dan penegasan tentang inti materi yang disampaikan dengan mengulang kembali materi menciptakan desain motif.	YA: apabila guru membuat kesimpulan dan penegasan tentang inti materi yang disampaikan dengan mengulang kembali materi menciptakan desain motif TIDAK: apabila guru tidak membuat kesimpulan dan penegasan tentang inti materi yang disampaikan dengan mengulang kembali materi menciptakan desain motif
19.	Guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi menciptakan desain motif yang kreatif dan inovatif.	YA: apabila guru menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi menciptakan desain motif yang kreatif dan inovatif TIDAK: apabila guru tidak menumbuhkan rasa ingin tahu siswa agar gemar berlatih dan berkreasi menciptakan desain motif yang kreatif dan inovatif
20.	Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.	YA: apabila guru menutup pelajaran dengan doa dan salam TIDAK: apabila guru tidak menutup pelajaran dengan doa dan salam

**Lembar Penilaian Sikap (Afektif) Siswa Dalam Pembelajaran Mencipta  
Desain Motif Sulaman Fantasi Melalui Penerapan Sulaman Fantasi Melalui  
Penerapan Metode *Copy The Master* Dengan Strategi 3M  
Berbantuan Media *Jobsheet*  
Di SMK Negeri 3 Klaten**

Nama :  
No. Absen :  
Kelas :  
Hari/ Tanggal :  
Petunjuk pengisian :

Berikan tanda ( ✓ ) pada salah satu kolom kriteria “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan pengamatan anda selama kegiatan belajar mengajar mencipta desain motif sulaman fantasi melalui metode pembelajaran *copy the master* berbantuan media *jobsheet*, kemudian deskripsikan hasil pengamatan anda tersebut.

No.	Indikator	Kriteria Pengamatan	Hasil Pengamatan		Keterangan
			“Ya”	“Tidak”	
1.	Disiplin	1) Bersungguh-sungguh melaksanakan tugas dengan bertanggung jawab.			
		2) Mengikuti prosedur langkah-langkah menggambar secara urut.			
		3) Menjaga ketertiban di dalam kelas			
2.	Kreativitas	1) Memanfaatkan sumber belajar yang ada			
		2) Membuat desain motif sulaman fantasi yang berbeda dengan siswa yang lain.			
		3) Mampu memadukan warna yang bervariasi.			
		4) Bertanya jika menemui kesulitan dalam mencipta desain.			
3.	Kemandirian	1) Mengidentifikasi secara mandiri alat dan bahan yang dibutuhkan tanpa bergantung pada orang lain			
		2) Berusaha mengerjakan langkah menciptakan desain sesuai prosedur.			
		3) Mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain			
		4) Tidak meminjam alat menggambar kepada teman yang lain (peralatan telah disiapkan dengan lengkap)			
4.	Bertanggung jawab	1) Bertanggung jawab merapikan alat dan bahan setelah digunakan			

		2) Bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja			
		3) Bertanggung jawab tepat waktu dalam mengumpulkan tugas			
		4) Bertanggung jawab pada pekerjaan yang dikerjakannya sendiri.			

**Rubrik Pengamatan Sikap (Afektif) Siswa Dalam Pembelajaran Pembuatan Desain Motif Sulaman Fantasi  
Melalui Penerapan Sulaman Fantasi Melalui Penerapan Metode *Copy The Master*  
Dengan Strategi 3M Berbantuan Media *Jobsheet*  
Di SMK Negeri 3 Klaten**

No.	Pengamatan	Rubrik Pengamatan
1.	Bersungguh-sungguh melaksanakan tugas dengan bertanggung jawab.	YA: apabila bersungguh-sungguh melaksanakan tugas dengan bertanggung jawab. TIDAK: apabila tidak bersungguh-sungguh melaksanakan tugas dengan bertanggung jawab
2.	Mengikuti prosedur langkah-langkah menggambar secara urut.	YA: apabila mengikuti prosedur langkah-langkah menggambar secara urut TIDAK: apabila tidak mengikuti prosedur langkah-langkah menggambar secara urut
3.	Menjaga ketertiban di dalam kelas	YA: apabila menjaga ketertiban di dalam kelas TIDAK: apabila tidak menjaga ketertiban di dalam kelas
4.	Memanfaatkan sumber belajar yang ada	YA: apabila memanfaatkan sumber belajar yang ada TIDAK: apabila tidak memanfaatkan sumber belajar yang ada
5.	Membuat desain motif sulaman fantasi yang berbeda dengan siswa yang lain.	YA: apabila membuat desain motif sulaman fantasi yang berbeda dengan siswa yang lain TIDAK: apabila tidak membuat desain motif sulaman fantasi yang berbeda dengan siswa yang lain
6.	Mampu memadukan warna yang bervariasi.	YA: apabila mampu memadukan warna yang bervariasi TIDAK: apabila tidak mampu memadukan warna yang bervariasi
7.	Bertanya jika menemui kesulitan dalam mencipta desain.	YA: apabila bertanya jika menemui kesulitan dalam mencipta desain. TIDAK: apabila tidak bertanya jika menemui kesulitan dalam mencipta desain.
8.	Mengidentifikasi secara mandiri alat dan bahan yang dibutuhkan tanpa bergantung pada orang lain.	YA: apabila mengidentifikasi secara mandiri alat dan bahan yang dibutuhkan tanpa bergantung pada orang lain TIDAK: apabila tidak mengidentifikasi secara mandiri alat dan bahan yang dibutuhkan tanpa bergantung pada orang lain
9.	Berusaha mengerjakan langkah menciptakan desain sesuai prosedur.	YA: apabila berusaha mengerjakan langkah menciptakan desain sesuai prosedur. TIDAK: apabila tidak berusaha mengerjakan langkah menciptakan desain sesuai

		prosedur.
10.	Mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain	YA: apabila mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain TIDAK: apabila tidak mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain
11.	Tidak meminjam alat menggambar kepada teman yang lain (peralatan telah disiapkan dengan lengkap)	YA: apabila tidak meminjam alat menggambar kepada teman yang lain (peralatan telah disiapkan dengan lengkap) TIDAK: apabila meminjam alat menggambar kepada teman yang lain (peralatan telah disiapkan dengan lengkap)
12.	Bertanggung jawab merapikan alat dan bahan setelah digunakan	YA: apabila bertanggung jawab merapikan alat dan bahan setelah digunakan TIDAK: apabila tidak bertanggung jawab merapikan alat dan bahan setelah digunakan
13.	Bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja	YA: apabila bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja TIDAK: apabila tidak bertanggung jawab pada kebersihan tempat kerja
14.	Bertanggung jawab tepat waktu dalam mengumpulkan tugas	YA: apabila bertanggung jawab tepat waktu dalam mengumpulkan tugas TIDAK: apabila tidak bertanggung jawab tepat waktu dalam mengumpulkan tugas
15.	Bertanggung jawab pada pekerjaan yang dikerjakannya sendiri.	YA: apabila bertanggung jawab pada pekerjaan yang dikerjakannya sendiri TIDAK: apabila tidak bertanggung jawab pada pekerjaan yang dikerjakannya sendiri

**LEMBAR PENILAIAN UNJUK KERJA (PSIKOMOTOR)**  
**MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI**

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

Mata Pelajaran : .....

Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)

Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Bobot	Kriteria				Kriteria Penilaian
					4	3	2	1	
1.	Persiapan	1) Kelengkapan alat dan bahan	Kelengkapan yang mencakup : 1) Alat : a. pensil 2B b. pensil warna c. pena d. rautan e. karet penghapus	5%          5%					<b>Nilai 4 :</b> Kelengkapan alat dan bahan semua ada, bersih dan diujicoba sebelum digunakan <b>Nilai 3 :</b> Kelengkapan alat dan bahan semua ada, bersih tetapi tidak diuji coba sebelum digunakan. <b>Nilai 2 :</b> Kelengkapan alat dan bahan semua ada, kurang bersih dan tidak diuji coba sebelum

			f. penggaris 2) Bahan : a. Kertas gambar						digunakan. <b>Nilai 1 :</b> Peralatan tidak lengkap, kurang bersih dan tidak diuji coba sebelum digunakan
2.	Pelaksanaan	1) Pemakaian alat dan bahan  2) Ketepatan penggunaan waktu  3) Kebersihan tempat kerja	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan  2) Ketepatan penggunaan waktu dalam mencipta desain motif sulaman fantasi  3) Kebersihan tempat kerja siswa	10%  10%  10%					<b>Nilai 4 :</b> Jika siswa dapat melakukan ketepatan penggunaan alat dan bahan, ketepatan penggunaan waktu dalam mencipta desain motif sulaman fantasi dan menerapkan kebersihan tempat kerja dengan selalu tepat. <b>Nilai 3:</b> Jika siswa dapat melakukan ketepatan penggunaan alat dan bahan, ketepatan penggunaan waktu dalam mencipta desain motif sulaman fantasi dan menerapkan kebersihan tempat kerja dengan tepat. <b>Nilai 2:</b> Jika siswa dapat melakukan ketepatan penggunaan alat dan bahan, ketepatan penggunaan waktu dalam mencipta desain motif

									<p>sulaman fantasi dan menerapkan kebersihan tempat kerja dengan kurang tepat.</p> <p><b>Nilai 1:</b></p> <p>Jika siswa dapat melakukan ketepatan penggunaan alat dan bahan, ketepatan penggunaan waktu dalam mencipta desain motif sulaman fantasi dan menerapkan kebersihan tempat kerja dengan tidak tepat.</p>
3.	Hasil	Hasil desain motif sulaman fantasi melalui proses sampai penyajian gambar	<p>Proses dan hasil desain:</p> <p>1) Ketepatan hasil kutipan contoh motif</p> <p>2) Ketepatan mengubah desain secara transformasi, deformasi dan metamorfosis</p> <p>3) Kreativitas</p>	<p>10%</p> <p>10%</p> <p>10%</p>					<p><b>Nilai 4 :</b></p> <p>Jika siswa dapat menyelesaikan ketepatan hasil kutipan contoh motif, ketepatan mengubah desain secara transformasi, deformasi dan metamorfosis, Kreativitas mencipta desain motif sulaman fantasi, Ketepatan pembuatan desain sketsa, Ketepatan pembuatan desain kerja, Ketepatan pembuatan desain presentasi bersih dan rapi.</p> <p><b>Nilai 3:</b></p> <p>Jika siswa dapat menyelesaikan ketepatan hasil</p>



			mencipta desain motif sulaman fantasi						kutipan contoh motif, ketepatan mengubah desain secara transformasi, deformasi dan metamorfosis, Kreativitas mencipta desain motif sulaman fantasi, Ketepatan pembuatan desain sketsa, Ketepatan pembuatan desain kerja, Ketepatan pembuatan desain presentasi
			4) Ketepatan pembuatan desain sketsa	10%					<b>Nilai 2:</b> Jika siswa dapat menyelesaikan ketepatan hasil kutipan contoh motif, ketepatan mengubah desain secara transformasi, deformasi dan metamorfosis, Kreativitas mencipta desain motif sulaman fantasi, Ketepatan pembuatan desain sketsa, Ketepatan pembuatan desain kerja, Ketepatan pembuatan desain presentasi dengan kurang tepat.
			5) Ketepatan pembuatan desain kerja	10%					
			6) Ketepatan pembuatan desain presentasi	10%					<b>Nilai 1:</b> Jika siswa dapat menyelesaikan ketepatan hasil kutipan contoh motif, ketepatan mengubah desain secara transformasi, deformasi dan metamorfosis, Kreativitas mencipta desain motif

									sulaman fantasi, Ketepatan pembuatan desain sketsa, Ketepatan pembuatan desain kerja, Ketepatan pembuatan desain presentasi dengan tidak tepat dan hasil gambar kurang bersih dan rapi
Jumlah				100%					

**Keterangan Penilaian skor:**

- I. Persiapan 15 %  

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 15\%}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$
- II. Proses 60 %  

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 60\%}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$
- III. Hasil 25 %  

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 25\%}{\text{Jumlah skor tertinggi}}$$

## LEMBAR EVALUASI

### SOAL TEST ESSAY MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI

Nama : .....  
No. Absen : .....  
Kelas : .....  
Mata Pelajaran : .....  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana

---

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan jelas!**

1. Jelaskan pengertian sulaman fantasi!
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan mencipta desain motif sulaman fantasi!
3. Apakah yang dimaksud dengan sumber ide? Dan sumber ide dapat diklasifikasikan menjadi 2, jelaskan!
4. Bagaimanakan cara mengembangkan dan merubah bentuk desain agar tercipta konsep dasar dalam mencipta desain motif sulaman fantasi?
5. Jelaskan teknik penyajian gambar desain motif sulaman fantasi!

## Kunci Jawaban Dan Skor Penilaian

### I. Kunci Jawaban

No.	Soal	Kunsi Jawaban	Skor
1.	Jelaskan pengertian sulaman fantasi!	Sulaman fantasi disebut juga sulaman bebas, karena sulaman ini didesain dengan memvariasi tusuk hias dan warna benang pada bahan tenunan polos. Ragam hias yang digunakan untuk sulaman sering menggunakan ragam hias naturalis seperti bentuk bunga-bunga, binatang, buah-buahan dan geometris. Warna yang digunakan untuk sulaman lebih dari dua warna. Penggunaan tusuk divariasikan lebih dari dua macam tusuk.	15
2.	Jelaskan apa yang dimaksud dengan mencipta desain motif sulaman fantasi!	Pengorganisasian atau menyusun unsur-unsur desain (visual) seperti titik, arah, garis, tekstur, value, warna, bidang, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis untuk menciptakan satu bentuk motif yang nantinya akan diselesaikan dengan teknik sulaman fantasi	15
3.	Apakah yang dimaksud dengan sumber ide? Dan sumber ide dapat diklasifikasikan menjadi 2, jelaskan!	Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menginspirasi seseorang sehingga timbul ide-ide baru. Sumber ide dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu sebagai berikut: 3) Sumber ide nyata, meliputi: flora, fauna, geometris, benda-benda alam raya. 4) Sumber ide tidak nyata, meliputi: spirit kartini, kerukunan, masyarakat, dll.	20
4.	Bagaimanakan cara mengembangkan dan merubah bentuk desain agar tercipta konsep dasar dalam mencipta desain motif sulaman fantasi?	4) Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figur dari obyek yang digambar. Ada perubahan tetapi karakter aslinya masih dapat dikenali, karena ciri khasnya tidak ditinggalkan. 5) Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter,	25

		<p>dengan mengubah bentuk obyek. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana/ simpel namun tidak merubah makna.</p> <p>6) Metamorfosis merupakan penggambaran bentuk yang mengalami perubahan melalui proses dan menjelma menjadi sesuatu yang berbeda.</p>	
5.	Jelaskan teknik penyajian gambar desain motif sulaman fantasi!	<p>4) Sketsa Desain (<i>Design Sketching</i>), yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin</p> <p>5) Sketsa Produksi (<i>Production Sketching</i>), yaitu desain hiasan busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha.</p> <p>6) Desain Presentasi (<i>Presentation Drawing</i>), yaitu desain hiasan busana yang dibuat untuk memproduksi hiasan busana yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.</p>	25
Jumlah Skor Maksimal			100

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS XII BB 1**  
**SMK NEGERI 3 KLATEN**  
**TAHUN AJARAN 2013-2014**

No	Nama Siswa	TTD	TTD
		Tgl. 21-4-2014	Tgl. 22-4-2014
1.	Aini Nuralima		
2.	Atik Nasta'ina Nafi'ah		
3.	Ayu Putriyani		
4.	Chatarina Iga		
5.	Destirina Liliani		
6.	Eka Fitriana		
7.	Elisa Adik Saputri		
8.	Eti Prihandani		
9.	Govinda Elva Rani		
10.	Hanik Rahmawati		
11.	Hefi Hestia Prasetiowati		
12.	Iis Tri Rahayu		
13.	Ika Febrianti Mahara		
14.	Kurnia Sixteen Agustina		
15.	Lina Eviani		
16.	Linda Hariyanti		
17.	Mariana Habsari		
18.	Noery Nawang Putri		
19.	Nur Maimunah		
20.	Nur Setiani		
21.	Palupi Imaresti		
22.	Pungky Wijayanti		
23.	Siti Alipah		
24.	Susi Susanti		
25.	Tiara Kurnia Putri		
26.	Windi Wanuri		
27.	Wulan Sari Ayu Pratiwi		
28.	Wuri Utami		

Klaten, April 2014

Aminatun

NIM. 10513241005

## **Lampiran 2: Validitas dan Realibilitas**

2.1 Surat Permohonan Validasi

2.2 Hasil Validitas Instrumen dan Surat Pernyataan Validasi



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA**  
**Alamat : Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta**

---

**Hal : Permohonan Validasi Instrumen**

Kepada Yth,  
Ibu Prapti Karomah, M. Pd  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini, saya :

Nama	: Aminatun
NIM	: 10513241005
Program Studi	: Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS	: Penerapan Metode <i>Copy The Master</i> Berbantuan Media <i>Jobsheet</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

dengan hormat memohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi- kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS. Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2014  
Pemohon,

Aminatun  
NIM. 10513241005

Mengetahui,

Kaprodi  
Pendidikan Teknik Busana,

Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing,

Enny Zuhni Khayati, M. Kes  
NIP. 19600427 198503 2 001





UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA  
Alamat : Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta

Hal : Permohonan Validasi Instrumen

Kepada Yth,  
Ibu Dra. Zahida ideawati  
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Busana  
di Fakultas Teknik

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini, saya :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan  
Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK  
Negeri 3 Klaten.

dengan hormat memohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi- kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2014  
Pemohon,

Aminatun  
NIM. 10513241005

Mengetahui,

Kaprodi  
Pendidikan Teknik Busana,

Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing,

Enny Zubni Khayati, M. Kes  
NIP. 19600427 198503 2 001



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA**  
**Alamat : Kampus FT-UNY Karangmalang, Yogyakarta**

---

**Hal : Permohonan Validasi Instrumen**

Kepada Yth,  
Ibu Dra. Sri Wahyuni  
Guru Mata Pelajaran  
di SMK N 3 Klaten

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini, saya :

Nama	: Aminatun
NIM	: 10513241005
Program Studi	: Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS	: Penerapan Metode <i>Copy The Master</i> Berbantuan Media <i>Jobsheet</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

dengan hormat memohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi- kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Juni 2014  
Pemohon,

Aminatun  
NIM. 10513241005

Mengetahui,

Kaprodi  
Pendidikan Teknik Busana,

Kapti Asiatun, M.Pd  
NIP. 19630610 198812 2 001

Pembimbing,

Enny Zuhri Khayati, M. Kes  
NIP. 19600427 198503 2 001

## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA  
JOBSHEET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI  
DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Materi : Prapti Karomah, M. Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi mencipta desain motif sulaman fantasi.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi mencipta desain motif sulaman fantasi.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓	
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
6.	Materi disajikan secara runtut.	✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN MATERI TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prapti Karomah  
NIP : 19501120 197903 2 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama

menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa materi mencipta desain motif sulaman fantasi tersebut, dapat dinyatakan :

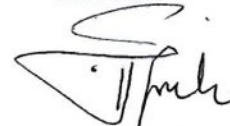
- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Praoti Karomah, M. Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

Catatan :

☐ Beri tanda ✓



### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI

Nama Mahasiswa : Aminatun NIM. : 10513241005  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		<i>Semua Variabel sudah layak digunakan untuk</i>
		<i>Penelitian</i>
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Prapti Karomah  
 NIP. 19501120 197903 2 001

## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MEDIA *JOBSHEET*

PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA  
*JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI  
DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Media : Prapti Karomah, M. Pd

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Validitas ini terdiri dari kriteria pemilihan media pembelajaran mencipta desain motif sulaman fantasi.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "√".

Contoh:

No.	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak
1.	Kejelasan materi	✓	
2.	Urutan materi		✓

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:

0: tidak

1: ya

B. Aspek Penilaian

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak
<b>A. Keefektifan Desain layar/ Performa Tampilan</b>			
1.	Ketepatan ukuran huruf	✓	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	✓	
3.	Tata letak gambar	✓	
5.	Kualitas gambar	✓	
6.	Komposisi warna gambar	✓	
7.	Komposisi warna tulisan dengan warna latar (background)	✓	
8.	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi	✓	
<b>B. Kemudahan Pengoprasian</b>			
9.	Kemudahan pengoprasian media pembelajaran	✓	
10.	Sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran	✓	
<b>C. Konsistensi</b>			
11.	Menggunakan kata, istilah dan kalimat yang konsisten	✓	
12.	Menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang konsisten	✓	
13.	Menggunakan pola pengetikan dan tata letak yang konsisten	✓	
<b>D. Format</b>			
14.	Format halaman mudah untuk digunakan pembaca	✓	
15.	Kolom pada halaman proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan	✓	
16.	Lebar kolom memudahkan pembaca untuk membaca	✓	
17.	Tata letak dan pengetikan mudah diikuti	✓	
<b>E. Organisasi</b>			
18.	Pengorganisasian materi sistematis	✓	
19.	Pengorganisasian latihan sistematis	✓	
<b>F. Kemanfaatan</b>			
20.	Penggunaan media pembelajaran ini mempermudah proses pembelajaran	✓	



21.	Penggunaan media pembelajaran ini memberikan motivasi belajar bagi siswa	✓	
22.	Penggunaan media ini relevan untuk meningkatkan kreativitas siswa terhadap materi yang disampaikan.	✓	
23.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru/ pengajar dalam menyampaikan materi	✓	
24.	Materi yang ada pada media pembelajaran ini berhubungan dengan materi pada mata diklat yang dipelajari.	✓	
25.	Keterangan yang ada pada media pembelajaran memperjelas materi yang disampaikan.	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN MEDIA *JOBSHEET* TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prapti Karomah, M.Pd  
NIP : 19501120 197903 2 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama

menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.


Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa media *jobsheet* tersebut, dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014  
Validator



Prapti Karomah, M.Pd  
NIP. 19501120 197903 2 001

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MEDIA JOBSHEET

Nama Mahasiswa : Aminatun  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

NIM. : 10513241005

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		<i>Semua Variabel sudah layak digunakan untuk</i>
		<i>Penelitian</i>
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Prapti Karomah, M.Pd  
 NIP. 19501120 197903 2 001

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

### PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA *JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Penilaian : Prapti Karomah, M. Pd

---

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui reliabilitas lembar penilaian hasil belajar.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas lembar penilaian hasil belajar.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Evaluasi sesuai indikator	√	
2.	Kriteria pencapaian indikator tepat		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

3. Aspek Kualitas Penilaian Hasil Belajar

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Evaluasi sesuai dengan indikator	✓	
2.	Evaluasi dilakukan secara obyektif	✓	
3.	Evaluasi diurutkan secara runtut sesuai dengan urutan yang akan diamati	✓	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5.	Pembobotan setiap indikator jelas	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Prapti Karomah, M.Pd  
NIP : 19501120 197903 2 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama

menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa penilaian hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Prapti Karomah, M.Pd  
NIP. 19501120 197903 2 001

Catatan :

☐ Beri tanda ✓



### HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Nama Mahasiswa : Aminatun NIM. : 10513241005  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		<i>Lemma Variabel sudah layak digunakan untuk</i>
		<i>Penelitian</i>
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014

Validator  


Prapti Karomah, M. Pd  
 NIP. 19501120 197903 2 001

## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA  
*JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI  
DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Materi : Dra. Zahida Ideawati

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi mencipta desain motif sulaman fantasi.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi mencipta desain motif sulaman fantasi.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya



B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓	
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
6.	Materi disajikan secara runtut.	✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN MATERI TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Zahida Ideawati  
NIP : 19580505 198702 2 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana

menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busana  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa materi mencipta desain motif sulaman fantasi tersebut, dapat dinyatakan :


- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Zahida Ideawati  
NIP. 19580505 198702 2 001

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI

Nama Mahasiswa : Aminatun NIM. : 10513241005  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		Semua variabel sudah layak di gunakan untuk
		untuk penelitian
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Zahida ideawati  
 NIP. 19580505 198702 2 001

## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MEDIA *JOBSHEET*

PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA  
*JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI  
DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Media : Dra. Zahida Ideawati

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Validitas terdiri dari aspek tampilan dan aspek pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "✓".

Contoh:

No.	Indikator	Penelaian	
		Layak	Tidak
1.	Kejelasan materi	✓	
2.	Urutan materi		✓

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:  
0: tidak  
1: ya

B. Aspek Penilaian

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak
A. Keefektifan Desain layar/ Performa Tampilan			
1.	Ketepatan ukuran huruf	✓	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	✓	
3.	Tata letak gambar	✓	
5.	Kualitas gambar	✓	
6.	Komposisi warna gambar	✓	
7.	Komposisi warna tulisan dengan warna latar (background)	✓	
8.	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi	✓	
B. Kemudahan Pengoprasian			
9.	Kemudahan pengoprasian media pembelajaran	✓	
10.	Sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran	✓	
C. Konsistensi			
11.	Menggunakan kata, istilah dan kalimat yang konsisten	✓	
12.	Menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang konsisten	✓	
13.	Menggunakan pola pengetikan dan tata letak yang konsisten	✓	
D. Format			
14.	Format halaman mudah untuk digunakan pembaca	✓	
15.	Kolom pada halaman proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan	✓	
16.	Lebar kolom memudahkan pembaca untuk membaca	✓	
17.	Tata letak dan pengetikan mudah diikuti	✓	
E. Organisasi			
18.	Pengorganisasian materi sistematis	✓	
19.	Pengorganisasian latihan sistematis	✓	
F. Kemanfaatan			
20.	Penggunaan media pembelajaran ini mempermudah proses pembelajaran	✓	



21.	Penggunaan media pembelajaran ini memberikan motivasi belajar bagi siswa	✓	
22.	Penggunaan media ini relevan untuk meningkatkan kreativitas siswa terhadap materi yang disampaikan.	✓	
23.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru/ pengajar dalam menyampaikan materi	✓	
24.	Materi yang ada pada media pembelajaran ini berhubungan dengan materi pada mata diklat yang dipelajari.	✓	
25.	Keterangan yang ada pada media pembelajaran memperjelas materi yang disampaikan.	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN MEDIA *JOBSHEET* TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Zahida Ideawati  
NIP : 19580505 198702 2 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama

menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa media *jobsheet* tersebut, dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Zahida Ideawati  
NIP. 19580505 198702 2 001

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

# HASIL VALIDASI INSTRUMEN MEDIA JOBSHEET

Nama Mahasiswa : Aminatun NIM. : 10513241005  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		Sejumlah variabel sudah layak digunakan untuk penelitian
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Zahida Ideawati  
 NIP. 19580505 198702 2 001



## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

### PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA *JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Penilaian : Dra. Zahida Ideawati

---

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui reliabilitas lembar penilaian hasil belajar.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas lembar penilaian hasil belajar.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Evaluasi sesuai indikator	√	
2.	Kriteria pencapaian indikator tepat		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

1 : ya

B. Aspek Kualitas Penilaian Hasil Belajar

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Evaluasi sesuai dengan indikator	✓	
2.	Evaluasi dilakukan secara obyektif	✓	
3.	Evaluasi diurutkan secara runtut sesuai dengan urutan yang akan diamati	✓	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5.	Pembobotan setiap indikator jelas	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Zahida Ideawati  
NIP : 19580505 198702 2 001  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama

menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa penilaian hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Zahida Ideawati  
NIP. 19580505 198702 2 001

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

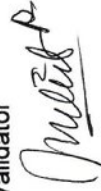
### HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Nama Mahasiswa : Aminatun  
 NIM. : 10513241005  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		<i>Semua variabel sudah layak digunakan untuk</i>
		<i>penelitian</i>
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Zahida Ideawati  
 NIP. 19580505 198702 2 001

## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MATERI PEMBELAJARAN

PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA  
JOBSHEET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI  
DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Materi : Dra. Sri Wahyuni

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak sebagai ahli materi mencipta desain motif sulaman fantasi.
2. Validitas terdiri dari aspek kriteria pemilihan materi mencipta desain motif sulaman fantasi.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan member tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Cakupan materi	√	
2.	Memuat wawasan adaptif		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :

0 : tidak

2 : ya

B. Aspek Materi Pembelajaran

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Ketepatan materi dikaitkan dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan	✓	
3.	Materi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	✓	
4.	Materi mudah dipahami	✓	
5.	Materi yang disajikan sudah mewakili petunjuk belajar.	✓	
6.	Materi disajikan secara runtut.	✓	
7.	Penggunaan bahasa dalam materi sesuai ejaan yang baku	✓	
8.	Penggunaan bahasa komunikatif	✓	



**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN MATERI TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Sri Wahyuni  
NIP : 19600608 198803 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama

menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa materi mencipta desain motif sulaman fantasi tersebut, dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Sri Wahyuni

NIP. 19600608 198803 2 002

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN MATERI

Nama Mahasiswa : Aminatun  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

NIM. : 10513241005

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		Semua Variabel sudah layak digunakan untuk Penelitian
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Sri Wahyuni

NIP. 19600608 198803 2 002



## LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN MEDIA *JOBSHEET*

PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA  
*JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI  
DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Media : Dra. Sri Wahyuni

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ibu sebagai ahli media pembelajaran.
2. Validitas terdiri dari aspek tampilan dan aspek pembelajaran.
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "✓".

Contoh:

No.	Indikator	Penelaian	
		Layak	Tidak
1.	Kejelasan materi	✓	
2.	Urutan materi		✓

4. Keterangan penilaian sebagai berikut:  
0: tidak  
1: ya

B. Aspek Penilaian

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak
A. Keefektifan Desain layar/ Performa Tampilan			
1.	Ketepatan ukuran huruf	✓	
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	✓	
3.	Tata letak gambar	✓	
5.	Kualitas gambar	✓	
6.	Komposisi warna gambar	✓	
7.	Komposisi warna tulisan dengan warna latar (background)	✓	
8.	Keefektifan gambar untuk memperjelas materi	✓	
B. Kemudahan Pengoprasian			
9.	Kemudahan pengoprasian media pembelajaran	✓	
10.	Sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran	✓	
C. Konsistensi			
11.	Menggunakan kata, istilah dan kalimat yang konsisten	✓	
12.	Menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang konsisten	✓	
13.	Menggunakan pola pengetikan dan tata letak yang konsisten	✓	
D. Format			
14.	Format halaman mudah untuk digunakan pembaca	✓	
15.	Kolom pada halaman proporsional dan sebanding dengan ukuran kertas yang digunakan	✓	
16.	Lebar kolom memudahkan pembaca untuk membaca	✓	
17.	Tata letak dan pengetikan mudah diikuti	✓	
E. Organisasi			
18.	Pengorganisasian materi sistematis	✓	
19.	Pengorganisasian latihan sistematis	✓	
F. Kemanfaatan			
20.	Penggunaan media pembelajaran ini mempermudah proses pembelajaran	✓	

21.	Penggunaan media pembelajaran ini memberikan motivasi belajar bagi siswa	✓	
22.	Penggunaan media ini relevan untuk meningkatkan kreativitas siswa terhadap materi yang disampaikan.	✓	
23.	Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru/ pengajar dalam menyampaikan materi	✓	
24.	Materi yang ada pada media pembelajaran ini berhubungan dengan materi pada mata diklat yang dipelajari.	✓	
25.	Keterangan yang ada pada media pembelajaran memperjelas materi yang disampaikan.	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN MEDIA *JOBSHEET* TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Sri Wahyuni  
NIP : 19600608 198803 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama

menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa media *jobsheet* tersebut, dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Sri Wahyuni  
NIP. 19600608 198803 2 002

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

# HASIL VALIDASI INSTRUMEN MEDIA JOBSHEET

Nama Mahasiswa : Aminatun NIM. : 10513241005  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		Semua Variabel sudah layak digunakan Untuk Penelitian
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014  
 Validator  
  
 Dra. Sri Wahyuni  
 NIP. 19600608 198803 2 002



## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

PENERAPAN METODE *COPY THE MASTER* BERBANTUAN MEDIA  
*JOBSHEET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI  
DI SMK NEGERI 3 KLATEN

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Busana Butik  
Kelas/Semester : XII Busana Butik 1 / 2  
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (MHB)  
Kompetensi Dasar : Membuat Hiasan Pada Kain atau Busana  
Peneliti : Aminatun  
Ahli Penilaian : Dra. Sri Wahyuni

---

### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui reliabilitas lembar penilaian hasil belajar.
2. Validitas terdiri dari aspek kualitas lembar penilaian hasil belajar
3. Jawaban bisa diberikan pada kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda "√".

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Evaluasi sesuai indikator	√	
2.	Kriteria pencapaian indikator tepat		√

4. Keterangan penilaian sebagai berikut :  
0 : tidak  
1 : ya

B. Aspek Kualitas Penilaian Hasil Belajar

No	Indikator	Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1.	Evaluasi sesuai dengan indikator	✓	
2.	Evaluasi dilakukan secara obyektif	✓	
3.	Evaluasi diurutkan secara runtut sesuai dengan urutan yang akan diamati	✓	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5.	Pembobotan setiap indikator jelas	✓	

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dra. Sri Wahyuni  
NIP : 19600608 198803 2 002  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama

menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Aminatun  
NIM : 10513241005  
Jurusan : Pendidikan Teknik Busama  
Judul TAS : Penerapan Metode *Copy The Master* Berbantuan Media *Jobsheet* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian yang berupa penilaian hasil belajar mencipta desain motif sulaman fantasi dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/ perbaikan terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Sri Wahyuni  
NIP. 19600608 198803 2 002

Catatan :

☐ Beri tanda ✓



### HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Nama Mahasiswa : Aminatun  
 Judul TAS : Penerapan Metode Copy The Master Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar  
 NIM. : 10513241005  
 Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Di SMK Negeri 3 Klaten.

No.	Variabel	Saran/ Tanggapan
		Semua Variabel sudah layak digunakan untuk penelitian
	Komentar Umum/ Lain-lain :	

Yogyakarta, Juni 2014

Validator



Dra. Sri Wahyuni

NIP. 19600608 198803 2 002

### **Lampiran 3: Analisis Data**

3.1 Analisis Data Pelaksanaan Pembelajaran

3.2 Analisis Data Tes Kognitif

3.3 Analisis Data Ranah Afektif Siswa

3.4 Analisis Data Tes Psikomotor

**Keterlaksanaan Metode Pembelajaran Copy The Master Dengan  
Strategi 3M Berbantuan Media Jobsheet Siklus I dan Siklus II di SMK  
N 3 Klaten**

No.	Hasil Respon Siklus I	Kategori	NO.	Hasil Respon Siklus II	Kategori
1	1	Ya	1	1	Ya
2	1	Ya	2	1	Ya
3	1	Ya	3	1	Ya
4	1	Ya	4	1	Ya
5	1	Ya	5	1	Ya
6	1	Ya	6	1	Ya
7	1	Ya	7	1	Ya
8	1	Ya	8	1	Ya
9	1	Ya	9	1	Ya
10	1	Ya	10	1	Ya
11	1	Ya	11	1	Ya
12	0	Tidak	12	1	Ya
13	0	Tidak	13	1	Ya
14	1	Ya	14	1	Ya
15	0	Tidak	15	1	Ya
16	1	Ya	16	1	Ya
17	1	Ya	17	1	Ya
18	1	Ya	18	1	Ya
19	1	Ya	19	1	Ya
20	1	Ya	20	1	Ya
Jumlah	17		Jumlah	20	
Presentase	85%		Presentase	100%	

### Skor Penilaian Ranah Kognitif Per Siklus

No.	Nama Siswa	Kognitif					
		Pra Siklus	Kategori	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
1	Aini Nuralima	70	Belum Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
2	Atik Nasta'ina N	85	Tuntas	95	Tuntas	100	Tuntas
3	Ayu Putriyani	65	Belum Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas
4	Chatarina Iga	65	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
5	Destirina Liliani	65	Belum Tuntas	85	Tuntas	85	Tuntas
6	Eka Fitriana	70	Belum Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
7	Elisa Adik Saputri	80	Tuntas	95	Tuntas	100	Tuntas
8	Eti Prihandani	65	Belum Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
9	Govinda Elva R	75	Tuntas	85	Tuntas	100	Tuntas
10	Hanik Rahmawati	70	Belum Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
11	Hefi Hestia P	65	Belum Tuntas	75	Tuntas	85	Tuntas
12	Iis Tri Rahayu	75	Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
13	Ika Febrianti M	55	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
14	Kurnia Sixteen A	85	Tuntas	90	Tuntas	100	Tuntas
15	Lina Eviani	70	Belum Tuntas	75	Tuntas	85	Tuntas
16	Linda Hariyanti	70	Belum Tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
17	Mariana Habsari	70	Belum Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
18	Noery Nawang P	70	Belum Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
19	Nur Maimunah	65	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas	85	Tuntas
20	Nur Setiani	70	Belum Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
21	Palupi Imaresti	70	Belum Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
22	Pungky Wijayanti	50	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas	75	Tuntas
23	Siti Alipah	80	Tuntas	90	Tuntas	100	Tuntas
24	Susi Susanti	90	Tuntas	95	Tuntas	100	Tuntas
25	Tiara Kurnia Putri	70	Belum Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
26	Windi Wanuri	65	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
27	Wulan Sari Ayu P	80	Tuntas	95	Tuntas	95	Tuntas
28	Wuri Utami	80	Tuntas	90	Tuntas	100	Tuntas
Jumlah		1990		2300		2520	
Rata-rata		71.07		82.14		90.00	
Tuntas KKM		8		23		28	
Nilai tertinggi		90		95		100	
Nilai terendah		50		70		75	
% Ketuntasan		28.50%		82.10%		100%	

### Skor Ranah Afektif Pra Siklus

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jml	Nilai	Kategori
1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	9	60.00	Belum Tuntas
2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	11	73.33	Belum Tuntas
3	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	9	60.00	Belum Tuntas
4	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	9	60.00	Belum Tuntas
5	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	9	60.00	Belum Tuntas
6	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	8	53.33	Belum Tuntas
7	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11	73.33	Belum Tuntas
8	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	11	73.33	Belum Tuntas
9	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10	66.67	Belum Tuntas
10	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8	53.33	Belum Tuntas
11	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	9	60.00	Belum Tuntas
12	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	9	60.00	Belum Tuntas
13	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	8	53.33	Belum Tuntas
14	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	9	60.00	Belum Tuntas
15	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	8	53.33	Belum Tuntas
16	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	8	53.33	Belum Tuntas
17	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	9	60.00	Belum Tuntas
18	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	8	53.33	Belum Tuntas
19	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	9	60.00	Belum Tuntas
20	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	8	53.33	Belum Tuntas
21	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	60.00	Belum Tuntas
22	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	8	53.33	Belum Tuntas
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	86.67	Tuntas
24	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12	80.00	Tuntas
25	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	10	66.67	Belum Tuntas
26	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	9	60.00	Belum Tuntas
27	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	10	66.67	Belum Tuntas
28	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	8	53.33	Belum Tuntas

**Skor Ranah Afektif Siklus I**

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jml	Nilai	Kategori
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	86.67	Tuntas
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	12	80.00	Tuntas
3	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12	80.00	Tuntas
4	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80.00	Tuntas
5	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	80.00	Tuntas
6	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12	80.00	Tuntas
7	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	80.00	Tuntas
8	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	80.00	Tuntas
9	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	80.00	Tuntas
10	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	80.00	Tuntas
11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12	80.00	Tuntas
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	12	80.00	Tuntas
13	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80.00	Tuntas
14	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	12	80.00	Tuntas
15	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11	73.33	Belum Tuntas
16	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	11	73.33	Belum Tuntas
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	11	73.33	Belum Tuntas
18	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	11	73.33	Belum Tuntas
19	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80.00	Tuntas
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	12	80.00	Tuntas
21	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	86.67	Tuntas
23	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80.00	Tuntas
24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	80.00	Tuntas
25	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	80.00	Tuntas
26	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11	73.33	Belum Tuntas
27	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86.67	Tuntas
28	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	80.00	Tuntas

### Skor Ranah Afektif Siklus II

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jml	Nilai	Kategori
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.00	Tuntas
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.33	Tuntas
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.00	Tuntas
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.00	Tuntas
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	86.67	Tuntas
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.00	Tuntas
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
10	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	86.67	Tuntas
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.33	Tuntas
13	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.33	Tuntas
15	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86.67	Tuntas
16	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	86.67	Tuntas
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	93.33	Tuntas
18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	86.67	Tuntas
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	86.67	Tuntas
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.00	Tuntas
22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	86.67	Tuntas
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.00	Tuntas
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.00	Tuntas
25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
26	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80.00	Tuntas
27	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93.33	Tuntas
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100.00	Tuntas

### Skor Penilaian Ranah Psikomotor Per Siklus

No.	Nama Siswa	Psikomotor					
		Pra Siklus	Kategori	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
1	Aini Nuralima	60	Belum Tuntas	90	Tuntas	80	Tuntas
2	Atik Nasta'ina N	75	Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
3	Ayu Putriyani	70	Belum Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
4	Chatarina Iga	70	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas	85	Tuntas
5	Destirina Liliani	60	Belum Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
6	Eka Fitriana	65	Belum Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
7	Elisa Adik Saputri	80	Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
8	Eti Prihandani	60	Belum Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
9	Govinda Elva R	80	Tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
10	Hanik Rahmawati	65	Belum Tuntas	85	Tuntas	85	Tuntas
11	Hefi Hestia P	70	Belum Tuntas	75	Tuntas	85	Tuntas
12	Iis Tri Rahayu	75	Tuntas	95	Tuntas	95	Tuntas
13	Ika Febrianti M	50	Belum Tuntas	65	Belum Tuntas	75	Tuntas
14	Kurnia Sixteen A	80	Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
15	Lina Eviani	65	Belum Tuntas	80	Tuntas	85	Tuntas
16	Linda Hariyanti	70	Belum Tuntas	75	Tuntas	85	Tuntas
17	Mariana Habsari	65	Belum Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
18	Noery Nawang P	60	Belum Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
19	Nur Maimunah	70	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas	85	Tuntas
20	Nur Setiani	70	Belum Tuntas	90	Tuntas	80	Tuntas
21	Palupi Imaresti	65	Belum Tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
22	Pungky Wijayanti	55	Belum Tuntas	70	Belum Tuntas	80	Tuntas
23	Siti Alipah	75	Tuntas	95	Tuntas	95	Tuntas
24	Susi Susanti	85	Tuntas	95	Tuntas	95	Tuntas
25	Tiara Kurnia Putri	55	Belum Tuntas	85	Tuntas	80	Tuntas
26	Windi Wanuri	70	Belum Tuntas	85	Tuntas	85	Tuntas
27	Wulan Sari Ayu P	80	Tuntas	90	Tuntas	90	Tuntas
28	Wuri Utami	85	Tuntas	95	Tuntas	95	Tuntas
Jumlah		1930		2345		2435	
Rata-rata		68.93		83.75		86.96	
Tuntas KKM		8		24		28	
Nilai tertinggi		85		95		95	
Nilai terendah		50		65		75	
% Ketuntasan		28.50%		85.71%		100%	



**Peningkatan Penilaian Ranah Kognitif Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

<b>No.</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Peningkatan I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Peningkatan II</b>
1	70	85	21.43	90	5.88
2	85	95	11.76	100	5.26
3	65	75	15.38	80	6.67
4	65	70	7.69	80	14.29
5	65	85	30.77	85	0.00
6	70	80	14.29	85	6.25
7	80	95	18.75	100	5.26
8	65	80	23.08	95	18.75
9	75	85	13.33	100	17.65
10	70	80	14.29	80	0.00
11	65	75	15.38	85	13.33
12	75	90	20.00	95	5.56
13	55	70	27.27	80	14.29
14	85	90	5.88	100	11.11
15	70	75	7.14	85	13.33
16	70	80	14.29	90	12.50
17	70	80	14.29	95	18.75
18	70	85	21.43	90	5.88
19	65	70	7.69	85	21.43
20	70	85	21.43	90	5.88
21	70	80	14.29	95	18.75
22	50	70	40.00	75	7.14
23	80	90	12.50	100	11.11
24	90	95	5.56	100	5.26
25	70	80	14.29	85	6.25
26	65	70	7.69	80	14.29
27	80	95	18.75	95	0.00
28	80	90	12.50	100	11.11
MEAN	71.07	82.14	16.11	90.00	9.86
MAX	90	95	40.00	100	21.43
MIN	50	70	5.56	75	0.00

**Peningkatan Penilaian Ranah Afektif Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

<b>No.</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Peningkatan I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Peningkatan II</b>
1	60.00	86.67	44.45	93.33	7.68
2	73.33	80.00	9.10	100.00	25.00
3	60.00	80.00	33.33	93.33	16.66
4	60.00	80.00	33.33	100.00	25.00
5	60.00	80.00	33.33	100.00	25.00
6	53.33	80.00	50.01	86.67	8.34
7	73.33	80.00	9.10	93.33	16.66
8	73.33	80.00	9.10	100.00	25.00
9	66.67	80.00	19.99	93.33	16.66
10	53.33	80.00	50.01	93.33	16.66
11	60.00	80.00	33.33	86.67	8.34
12	60.00	80.00	33.33	93.33	16.66
13	53.33	80.00	50.01	93.33	16.66
14	60.00	80.00	33.33	93.33	16.66
15	53.33	73.33	37.50	86.67	18.19
16	53.33	73.33	37.50	86.67	18.19
17	60.00	73.33	22.22	93.33	27.27
18	53.33	73.33	37.50	86.67	18.19
19	60.00	80.00	33.33	93.33	16.66
20	53.33	80.00	50.01	86.67	8.34
21	60.00	93.33	55.55	100.00	7.15
22	53.33	86.67	62.52	86.67	0.00
23	86.67	80.00	-7.70	100.00	25.00
24	80.00	80.00	0.00	100.00	25.00
25	66.67	80.00	19.99	93.33	16.66
26	60.00	73.33	22.22	80.00	9.10
27	66.67	86.67	30.00	93.33	7.68
28	53.33	80.00	50.01	100.00	25.00
MEAN	61.67	80.00	31.87	93.09	16.55
MAX	86.67	93.33	62.52	100	27.27
MIN	53.33	73.33	-7.70	80	0.00

**Peningkatan Penilaian Ranah Psikomotor Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

<b>No.</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Peningkatan I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Peningkatan II</b>
1	60	90	50.00	80	-11.11
2	75	90	20.00	90	0.00
3	70	80	14.29	85	6.25
4	70	70	0.00	85	21.43
5	60	80	33.33	80	0.00
6	65	85	30.77	90	5.88
7	80	90	12.50	95	5.56
8	60	90	50.00	95	5.56
9	80	80	0.00	90	12.50
10	65	85	30.77	85	0.00
11	70	75	7.14	85	13.33
12	75	95	26.67	95	0.00
13	50	65	30.00	75	15.38
14	80	90	12.50	90	0.00
15	65	80	23.08	85	6.25
16	70	75	7.14	85	13.33
17	65	90	38.46	90	0.00
18	60	80	33.33	80	0.00
19	70	70	0.00	85	21.43
20	70	90	28.57	80	-11.11
21	65	80	23.08	90	12.50
22	55	70	27.27	80	14.29
23	75	95	26.67	95	0.00
24	85	95	11.76	95	0.00
25	55	85	54.55	80	-5.88
26	70	85	21.43	85	0.00
27	80	90	12.50	90	0.00
28	85	95	11.76	95	0.00
MEAN	68.93	83.75	22.77	86.96	4.49
MAX	85	95	54.55	95	21.43
MIN	50	65	0.00	75	-11.11

**Data Nilai Akhir Pra Siklus**

No.	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Bobot			Nilai Akhir	Kategori
				20%	20%	60%		
1	70	60.00	60	14.00	12.00	36.00	62.00	Belum Tuntas
2	85	73.33	75	17.00	14.67	45.00	76.67	Tuntas
3	65	60.00	70	13.00	12.00	42.00	67.00	Belum Tuntas
4	65	60.00	70	13.00	12.00	42.00	67.00	Belum Tuntas
5	65	60.00	60	13.00	12.00	36.00	61.00	Belum Tuntas
6	70	53.33	65	14.00	10.67	39.00	63.67	Belum Tuntas
7	80	73.33	80	16.00	14.67	48.00	78.67	Tuntas
8	65	73.33	60	13.00	14.67	36.00	63.67	Belum Tuntas
9	75	66.67	80	15.00	13.33	48.00	76.33	Tuntas
10	70	53.33	65	14.00	10.67	39.00	63.67	Belum Tuntas
11	65	60.00	70	13.00	12.00	42.00	67.00	Belum Tuntas
12	75	60.00	75	15.00	12.00	45.00	72.00	Belum Tuntas
13	55	53.33	50	11.00	10.67	30.00	51.67	Belum Tuntas
14	85	60.00	80	17.00	12.00	48.00	77.00	Tuntas
15	70	53.33	65	14.00	10.67	39.00	63.67	Belum Tuntas
16	70	53.33	70	14.00	10.67	42.00	66.67	Belum Tuntas
17	70	60.00	65	14.00	12.00	39.00	65.00	Belum Tuntas
18	70	53.33	60	14.00	10.67	36.00	60.67	Belum Tuntas
19	65	60.00	70	13.00	12.00	42.00	67.00	Belum Tuntas
20	70	53.33	70	14.00	10.67	42.00	66.67	Belum Tuntas
21	70	60.00	65	14.00	12.00	39.00	65.00	Belum Tuntas
22	50	53.33	55	10.00	10.67	33.00	53.67	Belum Tuntas
23	80	86.67	75	16.00	17.33	45.00	78.33	Tuntas
24	90	80.00	85	18.00	16.00	51.00	85.00	Tuntas
25	70	66.67	55	14.00	13.33	33.00	60.33	Belum Tuntas
26	65	60.00	70	13.00	12.00	42.00	67.00	Belum Tuntas
27	80	66.67	80	16.00	13.33	48.00	77.33	Tuntas
28	80	53.33	85	16.00	10.67	51.00	77.67	Tuntas

### Data Nilai Akhir Siklus I

No.	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Bobot			Nilai Akhir	Kategori
				20%	20%	60%		
1	85.00	86.67	90.00	17.00	17.33	54.00	88.33	Tuntas
2	95.00	80.00	90.00	19.00	16.00	54.00	89.00	Tuntas
3	75.00	80.00	80.00	15.00	16.00	48.00	79.00	Tuntas
4	70.00	80.00	70.00	14.00	16.00	42.00	72.00	Belum Tuntas
5	85.00	80.00	80.00	17.00	16.00	48.00	81.00	Tuntas
6	80.00	80.00	85.00	16.00	16.00	51.00	83.00	Tuntas
7	95.00	80.00	90.00	19.00	16.00	54.00	89.00	Tuntas
8	80.00	80.00	90.00	16.00	16.00	54.00	86.00	Tuntas
9	85.00	80.00	80.00	17.00	16.00	48.00	81.00	Tuntas
10	80.00	80.00	85.00	16.00	16.00	51.00	83.00	Tuntas
11	75.00	80.00	75.00	15.00	16.00	45.00	76.00	Tuntas
12	90.00	80.00	95.00	18.00	16.00	57.00	91.00	Tuntas
13	70.00	80.00	65.00	14.00	16.00	39.00	69.00	Belum Tuntas
14	90.00	80.00	90.00	18.00	16.00	54.00	88.00	Tuntas
15	75.00	73.33	80.00	15.00	14.67	48.00	77.67	Tuntas
16	80.00	73.33	75.00	16.00	14.67	45.00	75.67	Tuntas
17	80.00	73.33	90.00	16.00	14.67	54.00	84.67	Tuntas
18	85.00	73.33	80.00	17.00	14.67	48.00	79.67	Tuntas
19	70.00	80.00	70.00	14.00	16.00	42.00	72.00	Belum Tuntas
20	85.00	80.00	90.00	17.00	16.00	54.00	87.00	Tuntas
21	80.00	93.33	80.00	16.00	18.67	48.00	82.67	Tuntas
22	70.00	86.67	70.00	14.00	17.33	42.00	73.33	Belum Tuntas
23	90.00	80.00	95.00	18.00	16.00	57.00	91.00	Tuntas
24	95.00	80.00	95.00	19.00	16.00	57.00	92.00	Tuntas
25	80.00	80.00	85.00	16.00	16.00	51.00	83.00	Tuntas
26	70.00	73.33	85.00	14.00	14.67	51.00	79.67	Tuntas
27	95.00	86.67	90.00	19.00	17.33	54.00	90.33	Tuntas
28	90.00	80.00	95.00	18.00	16.00	57.00	91.00	Tuntas

**Data Nilai Akhir Siklus II**

No.	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Bobot			Nilai Akhir	Kategori
				20%	20%	60%		
1	90.00	93.33	80.00	18.00	18.67	48.00	84.67	Tuntas
2	100.00	100.00	90.00	20.00	20.00	54.00	94.00	Tuntas
3	80.00	93.33	85.00	16.00	18.67	51.00	85.67	Tuntas
4	80.00	100.00	85.00	16.00	20.00	51.00	87.00	Tuntas
5	85.00	100.00	80.00	17.00	20.00	48.00	85.00	Tuntas
6	85.00	86.67	90.00	17.00	17.33	54.00	88.33	Tuntas
7	100.00	93.33	95.00	20.00	18.67	57.00	95.67	Tuntas
8	95.00	100.00	95.00	19.00	20.00	57.00	96.00	Tuntas
9	100.00	93.33	90.00	20.00	18.67	54.00	92.67	Tuntas
10	80.00	93.33	85.00	16.00	18.67	51.00	85.67	Tuntas
11	85.00	86.67	85.00	17.00	17.33	51.00	85.33	Tuntas
12	95.00	93.33	95.00	19.00	18.67	57.00	94.67	Tuntas
13	80.00	93.33	75.00	16.00	18.67	45.00	79.67	Tuntas
14	100.00	93.33	90.00	20.00	18.67	54.00	92.67	Tuntas
15	85.00	86.67	85.00	17.00	17.33	51.00	85.33	Tuntas
16	90.00	86.67	85.00	18.00	17.33	51.00	86.33	Tuntas
17	95.00	93.33	90.00	19.00	18.67	54.00	91.67	Tuntas
18	90.00	86.67	80.00	18.00	17.33	48.00	83.33	Tuntas
19	85.00	93.33	85.00	17.00	18.67	51.00	86.67	Tuntas
20	90.00	86.67	80.00	18.00	17.33	48.00	83.33	Tuntas
21	95.00	100.00	90.00	19.00	20.00	54.00	93.00	Tuntas
22	75.00	86.67	80.00	15.00	17.33	48.00	80.33	Tuntas
23	100.00	100.00	95.00	20.00	20.00	57.00	97.00	Tuntas
24	100.00	100.00	95.00	20.00	20.00	57.00	97.00	Tuntas
25	85.00	93.33	80.00	17.00	18.67	48.00	83.67	Tuntas
26	80.00	80.00	85.00	16.00	16.00	51.00	83.00	Tuntas
27	95.00	93.33	90.00	19.00	18.67	54.00	91.67	Tuntas
28	100.00	100.00	95.00	20.00	20.00	57.00	97.00	Tuntas

## HASIL UJI DESKRIPTIF

### Frequencies

		Statistics		
		Pra_Siklus_Kognitif	Siklus_I_Kognitif	Siklus_II_Kognitif
N	Valid	28	28	28
	Missing	0	0	0
Mean		71.0714	82.1429	90.0000
Std. Error of Mean		1.65386	1.57335	1.49956
Median		70.0000	80.0000	90.0000
Mode		70.00	80.00	100.00
Std. Deviation		8.75142	8.32539	7.93492
Variance		76.587	69.312	62.963
Range		40.00	25.00	25.00
Minimum		50.00	70.00	75.00
Maximum		90.00	95.00	100.00
Sum		1990.00	2300.00	2520.00

### Frequencies Table

		Pra_Siklus_Kognitif			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	1	3.6	3.6	3.6
	55.00	1	3.6	3.6	7.1
	65.00	7	25.0	25.0	32.1
	70.00	10	35.7	35.7	67.9
	75.00	2	7.1	7.1	75.0
	80.00	4	14.3	14.3	89.3
	85.00	2	7.1	7.1	96.4
	90.00	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Siklus I Kognitif**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70.00	5	17.9	17.9	17.9
	75.00	3	10.7	10.7	28.6
	80.00	7	25.0	25.0	53.6
	85.00	5	17.9	17.9	71.4
	90.00	4	14.3	14.3	85.7
	95.00	4	14.3	14.3	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Siklus II Kognitif**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75.00	1	3.6	3.6	3.6
	80.00	5	17.9	17.9	21.4
	85.00	6	21.4	21.4	42.9
	90.00	4	14.3	14.3	57.1
	95.00	5	17.9	17.9	75.0
	100.00	7	25.0	25.0	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Frequencies**

**Statistics**

		Pra_Siklus_Afektif	Siklus I Afektif	Siklus II Afektif
N	Valid	28	28	28
	Missing	0	0	0
Mean		61.6657	79.9996	93.0946
Std. Error of Mean		1.66688	.84013	1.05568
Median		60.0000	80.0000	93.3300
Mode		60.00	80.00	93.33
Std. Deviation		8.82029	4.44556	5.58615
Variance		77.798	19.763	31.205
Range		33.34	20.00	20.00
Minimum		53.33	73.33	80.00
Maximum		86.67	93.33	100.00
Sum		1726.64	2239.99	2606.65



**Frequencies Table**

**Pra\_Siklus\_Afektif**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	53.33	9	32.1	32.1	32.1
	60.00	11	39.3	39.3	71.4
	66.67	3	10.7	10.7	82.1
	73.33	3	10.7	10.7	92.9
	80.00	1	3.6	3.6	96.4
	86.67	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Siklus\_I\_Afektif**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	73.33	5	17.9	17.9	17.9
	80.00	19	67.9	67.9	85.7
	86.67	3	10.7	10.7	96.4
	93.33	1	3.6	3.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

**Siklus\_II\_Afektif**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80.00	1	3.6	3.6	3.6
	86.67	7	25.0	25.0	28.6
	93.33	12	42.9	42.9	71.4
	100.00	8	28.6	28.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

# **Frequencies**

		Statistics		
		Pra_Siklus_Psikomotor	Siklus_I_Psikomotor	Siklus_II_Psikomotor
N	Valid	28	28	28
	Missing	8	8	8
Mean		68.9286	83.7500	86.9643
Std. Error of Mean		1.73200	1.61886	1.10132
Median		70.0000	85.0000	85.0000
Mode		70.00	90.00	85.00
Std. Deviation		9.16486	8.56619	5.82766
Variance		83.995	73.380	33.962
Range		35.00	30.00	20.00
Minimum		50.00	65.00	75.00
Maximum		85.00	95.00	95.00
Sum		1930.00	2345.00	2435.00

## **Frequencies Table**

		Pra Siklus Psikomotor			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50.00	1	2.8	3.6	3.6
	55.00	2	5.6	7.1	10.7
	60.00	4	11.1	14.3	25.0
	65.00	5	13.9	17.9	42.9
	70.00	7	19.4	25.0	67.9
	75.00	3	8.3	10.7	78.6
	80.00	4	11.1	14.3	92.9
	85.00	2	5.6	7.1	100.0
	Total	28	77.8	100.0	
Missing	System	8	22.2		
Total		36	100.0		

**Siklus I Psikomotor**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65.00	1	2.8	3.6	3.6
	70.00	3	8.3	10.7	14.3
	75.00	2	5.6	7.1	21.4
	80.00	6	16.7	21.4	42.9
	85.00	4	11.1	14.3	57.1
	90.00	8	22.2	28.6	85.7
	95.00	4	11.1	14.3	100.0
	Total	28	77.8	100.0	
Missing	System	8	22.2		
Total		36	100.0		

**Siklus II Psikomotor**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	75.00	1	2.8	3.6	3.6
	80.00	6	16.7	21.4	25.0
	85.00	8	22.2	28.6	53.6
	90.00	7	19.4	25.0	78.6
	95.00	6	16.7	21.4	100.0
Total		28	77.8	100.0	
Missing	System	8	22.2		
Total		36	100.0		

## HASIL UJI KATEGORISASI

### Statistics

		Pra_Siklus	Siklus_I	Siklus_II	Pra_Siklus	Siklus_I	Siklus_II
N	Valid	28	28	28	28	28	28
	Missing	0	0	0	0	0	0

### Pra\_Siklus\_

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Belum_Tuntas	20	71.4	71.4	71.4
	Tuntas	8	28.6	28.6	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

### Siklus\_I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Belum_Tuntas	4	14.3	14.3	14.3
	Tuntas	24	85.7	85.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

### Siklus\_II

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tuntas	28	100.0	100.0	100.0

## Rangkuman Hasil Penelitian

SIKLUS	KOGNITIF		PSIKOMOTORIK		AFEKTIF	
	TUNTAS	TIDAK TUNTAS	TUNTAS	TIDAK TUNTAS	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
PRA SIKLUS	8	28	8	20	2	26
SIKLUS 1	23	5	24	4	24	4
SIKLUS 2	28	0	28	0	28	0
JUMLAH	59	33	60	24	56	30

## Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	82.4
	Excluded <sup>a</sup>	6	17.6
	Total	34	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.612	5

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
No_1	73.0357	10.65792	28
No_2	71.0714	8.75142	28
No_3	93.0946	5.58615	28
No_4	68.9286	9.16486	28
No_5	90.0000	7.93492	28

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
No_1	323.0946	701.550	-.165	.849
No_2	325.0589	380.948	.775	.312
No_3	303.0357	578.406	.419	.556
No_4	327.2018	453.080	.475	.497
No_5	306.1304	420.982	.732	.366

#### Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
396.1304	722.208	26.87393	5

#### **Lampiran 4: Foto Kegiatan Penelitian**

##### 4.1 Foto Kegiatan Penelitian

**Foto Kegiatan Penelitian Dokumentasi Penerapan Metode Copy The Master  
Berbantuan Media Jobsheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mencipta Desain  
Motif Sulaman Fantasi Di SMK N 3 Klaten**



Persiapan pembelajaran



Berdoa sebelum pembelajaran

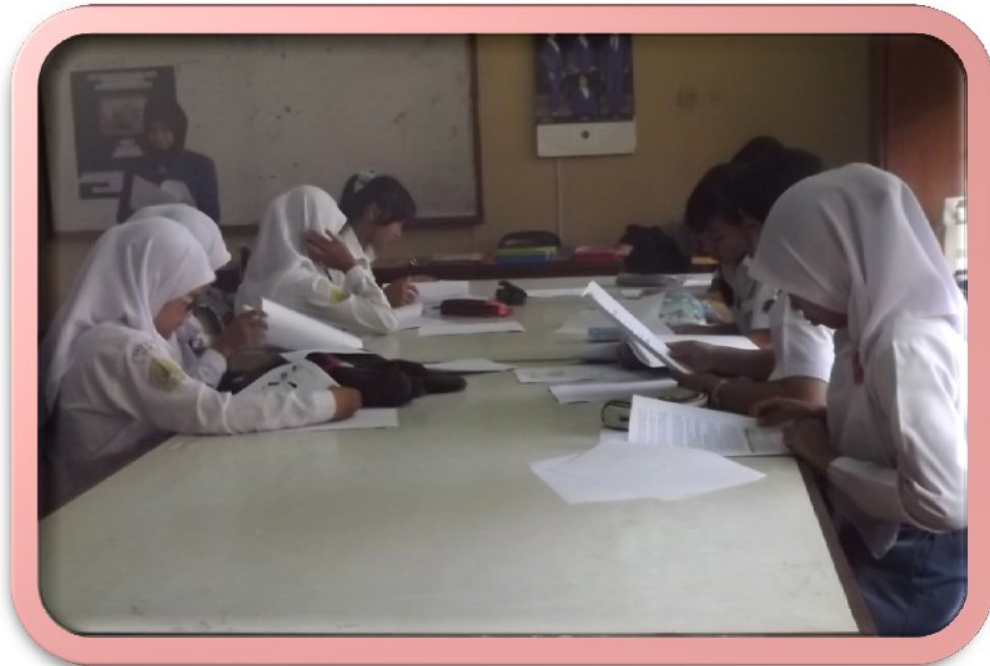


Presensi siswa dan apresiasi awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa



Membagikan *jobsheet*





Siswa membaca dan mengidentifikasi *jobsheet*



Peneliti menjelaskan metode pelaksanaan pembelajaran *copy the master* dengan strategi 3M



Peneliti menjelaskan materi



Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan



Siswa meniru contoh motif yang ada di *jobsheet*



Siswa mengolah contoh desain yang telah ditiru secara transformasi, deformasi atau metamorfosis





Siswa mengembangkan atau menciptakan desain motif sulaman fantasi secara kreatif dan inovatif



Siswa menyelesaikan hasil desain dengan membuat gambar sket, gambar kerja dan penyajian gambar



Proses dan hasil desain motif sulaman fantasi siswa



Suasana pembelajaran



Peneliti berkeliling mengecek pekerjaan siswa





Siswa mengumpulkan hasil desain pada akhir jam pelajaran



Tanda tangan siswa dalam daftar hadir





Foto bersama siswa kelas XII Busana 1

## **Lampiran 5: Kartu Bimbingan Tas**

### **5.1 Kartu Bimbingan Tas**

# KARTU BIMBINGAN TAS

Nama Mahasiswa : Aminatun Dosen Pembimbing : Enny Zuhni Khayati, M. Kes

NIM. : 10513241005

Proses Studi : Pend. Teknik Busana

Judul TAS :



NO.	HARI/ TANGGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	HASIL/ SARAN BIMBINGAN	PARAF DOSEN PEMBIMBING
1.	Selasa/ 25-02-14	- Judul Skripsi	- Harus sesuai dg permasalahan - Pendekatan Eksperimen / PTK	<i>[Signature]</i>
2.	Rabu/ 26-02-14	- Latar Belakang (BAB I)	- Pentingnya Mata Diklat Menghias Busana - Bagaimana kreativitas siswa - Media yg dpt mendorong kreativitas siswa - Aspek pengukuran kreativitas siswa	<i>[Signature]</i>
3.	Selasa/ 4-03-14	- Latar Belakang, Identifikasi Masalah, - BAB I.	- Dasar Permasalahan yang ada, dg menggunakan apa? - metode + media yg sesuai - Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan, manfaat	<i>[Signature]</i>
4.	Jumat/ 14-03-14			<i>[Signature]</i>
5.	Rabu/ 26-03-14	- BAB II - BAB III	- Pengukuran Kreativitas Siswa - Pengukuran Produk kreativitas siswa. - Tes Pengukurannya menggunakan tes apa?	<i>[Signature]</i>

6.	Jumat / 4 April - 14	BAB III	- Metode Penelitian, instrumen penelitian - Subjek dan obyek penelitian	End
7.	Jumat / 11 April - 14	BAB III	- Instrumen Penelitian - Jobsheet, lembar observasi, Angket.	End
8.	Senin / 19 Mei - 14	BAB III	- Instrumen Penelitian - Kisi-kisi Penelitian → disesuaikan dg rumusan masalah yang akan diteliti. - Lembar kerja siswa - jobsheet	End
9.	Senin / 26 Mei - 14	BAB III	- Validitas dan Reliabilitas - Instrumen Penelitian.	End
10.	Senin / 3 Juni - 14	BAB III	- Instrumen Penelitian - Gant Permonanan Validitas judgement expert.	End
11.	Jumat / 28 Agustus - 14	BAB IV & BAB V	- Gambaran kondisi awal Pembelajaran di SMK sbur penelitian	End
12.	Selasa / 2 sep - 14		- Hasil data pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.	
12.	Selasa / 2 sep - 14	BAB IV & BAB V	- Prosedur Pelaksanaan. - Target Pencapaian KKM 90%	End
13.	Rabu / 3 sep - 14	BAB IV & BAB V	- Prosedur Pelaksanaan. - Saran, implementasi, mendeskripsikan data yang ada, sesuai angka hasil yang diperoleh siswa.	End
14.	Senin / 8 sep - 14	BAB IV & BAB V	- Peningkatan hasil belajar - Pembahasan - Kesimpulan - Implikasi - saran.	End
15.	Selasa / 9 sep - 14	BAB V	- Kesimpulan harus sesuai rumusan masalah	End
16.	Rabu / 10 sep - 14			End

### **Lampiran 6: Surat Izin Penelitian**

6.1 Surat Permohonan Izin Penelitian

6.2 Surat Keterangan Izin dari BADAN KESBANGLINMAS  
Yogyakarta

6.3 Surat Keterangan Izin dari BAPEDA Klaten

6.4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: [ft@uny.ac.id](mailto:ft@uny.ac.id) ; [teknik@uny.ac.id](mailto:teknik@uny.ac.id)



Certificate No. QSC 00532

Nomor : 1170/H34/PL/2014

11 April 2014

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Biro Adm. Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
- 3 . Bupati/Kabupaten Klaten c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Klaten
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Klaten
- 6 . Kepala SMK Negeri 3 Klaten

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Melalui Metode Pembelajaran Copy The Master dengan berbantuan Media Gambar di SMK Negeri 3 Klaten, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Aminatun	10513241005	Pend. Teknik Busana - S1	SMK Negeri 3 Klaten

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Enny Zuhni Khayati, M.Kes.

NIP : 19600427 198503 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan April s/d Mei 2014.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Gakil Dekan I

Prof. Sanaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :  
Ketua Jurusan





PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT  
(BADAN KESBANGLINMAS)  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 16 April 2014

Nomor : 074 / 1029 / Kesbang / 2014  
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth. :  
Gubernur Jawa Tengah  
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah  
Provinsi Jawa Tengah  
di

SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik UNY  
Nomor : 1170 / H34 / PL / 2014  
Tanggal : 11 April 2014  
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **“ PENINGKATAN KREATIVITAS MENCIPTA DESAIN MOTIF SULAMAN FANTASI MELALUI METODE PEMBELAJARAN COPY THE MASTER DENGAN BERBANTUAN MEDIA GAMBAR DI SMK NEGERI 3 KLATEN ”**, kepada:

Nama : AMINATUN  
NIM : 10513241005  
Prodi / Jurusan : Pendidikan Teknik Busana  
Fakultas : Teknik UNY  
Lokasi : SMK Negeri 3 Klaten, Jawa Tengah  
Waktu : April s.d Juli 2014

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset / penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset / penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset / penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil riset / penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY.

Rekomendasi Ijin Riset / Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

Atas KEPALA  
BADAN KESBANGLINMAS DIY  
KABID KESBANG  
RUSDIYANTO  
NIP. 19631029 199003 1 004



**PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**  
**(BAPPEDA)**

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730  
**KLATEN 57424**

Nomor : 072/444/IV/09

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Klaten, 17 April 2014

Kepada Yth.

Ka. SMK Negeri 3 Klaten

Di -

**KLATEN**

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Teknik UNY No. 074/1029/Kesbang/2014 Tgl 17 April 2014 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Wilayah/Instansi Saudara akan dilaksanakan Penelitian oleh

Nama : Aminatun

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta

Pekerjaan : Mahasiswa UNY

Penanggungjawab : Rusdiyanto

Judul/topik : Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Melalui Metode Pembelajaran Copy The Master dengan Berbantuan Media Gambar di SMK Negeri 3 Klaten

Jangka Waktu : 3 Bulan (17 April s/d 18 Juli 2014)

Catatan : Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa **Hard Copy** Dan **Soft Copy** Ke Bidang PEPP/ Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Besar harapan kami, agar berkenan memberikan bantuan seperlunya.



An. BUPATI KLATEN

Kepala BAPPEDA Kabupaten Klaten

Uj. Sekretaris

Hari Budiono, SH

Pembina Tingkat I

NIP. 19611008 198812 1 001

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Klaten
3. Dekan Fak. Teknik UNY
4. Yang Bersangkutan
5. Arsip





PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN  
DINAS PENDIDIKAN  
S M K NEGERI 3 KLATEN



Jln. Merbabu No. 11, Klaten Telp./Fax (0272) 321270/ 329039

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 410.5 / 13

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Martini, S.Pd., M.Pd  
NIP : 19640324 199003 2 004  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMK Negeri 3 Klaten

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AMINATUN  
No. Mhs : 10513241005  
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana-S1  
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Klaten dari bulan April s/d Juni 2014 dalam rangka penulisan skripsi dengan judul **“Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Motif Sulaman Fantasi Melalui Metode Pembelajaran Copy The Master dengan Berbantuan Media Gambar SMK Negeri 3 Klaten”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan semestinya.



Klaten, 24 Juni 2014

Kepala Sekolah

Martini, S.Pd.,M.Pd.

NIP. 19640324 199003 2 004